LIDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS



62

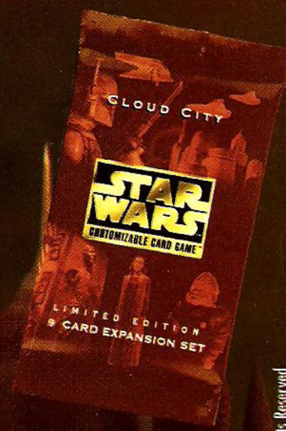
BIMESTRAL • 400 Ptas

"AS YOU WISH."

STAR WARS™

CUSTOMIZABLE CARD GAME™

CLOUD CITY



DECIPHER®

The Art of Great Games®



UN UNIVERSO SALVAJE EN MINIATURA

HAVOK™

HAVOK es una nueva serie de miniaturas
de Ciencia Ficción.
Sus figuras, ya pintadas, saltan directas del blister
al campo de batalla.
SKIRMISH, el juego, és la introducción ideal
al fantástico hobby de las batallas con figuras.

Ven a introducirte a HAVOK en:

ALICANTE: ATENEO. Portugal, 36.

BARCELONA:
CENTRAL de JOCs. Provença, 85.
GIGAMESH. Rda. St. Pere, 53.
INTERKITS. CC. Montigalá.

Sabadell:
LUDOHOBBIES. Sant Pere, 27.

Sta. Coloma de Gramanet:
ROLEGAME. San Joaquín, 101.

Terrassa:
CARRERAS JOCS. Rbla. d'Egara, 140.

BURGOS: HEDY. Gral. Sanjurjo, 38.

GIRONA: ZEPPELIN. Pça. Sta. Susanna, 7.

MADRID: GENERACIÓN X. Galileo, 14.

Alcalá de Henares:
ALCALÁ CÓMICS. Av. Guadalajara, 9.

MÁLAGA:
MUNDO CÓMIC AYALA. Salvador Espada Leal, 2.

PAMPLONA: CAPYCUA. San Juan Bosco, 7.

SANTA CRUZ DE TENERIFE:
STORM-ROL. Avd. Gral. Mola, 124.

SANTANDER: NEXUS 4. Nicolás Salmerón.

SEVILLA: NOSTROMO. Carlos Cañal, 24.

TARRAGONA: INTERKITS. CC. Parc Central.

VALENCIA: LUDÓMANOS. Castellón, 13.

VIGO: BOUSA. Avda. de Castelao, 31.

ZARAGOZA: LUDOZ. Dr. Cerrada, 32-34.



JOC Internacional. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
*info*JOC T. (93) 345 85 65 - E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es

ENERO 1998

LÍDER

62

Edita EDILUDIC
Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
Mª Asunción Vilà Planas, *secretaria*
José López Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Escudero de Caza, il. de Tom Simonton

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zoroa, Salvador Tintoré,
Joaquín Ruiz, Óscar Estefanía, Jordi Castells,
Víctor P. Arissa, Bruno Sáez,
Francisco Javier Fernández, Carlos Ocaña
y Dionisio Barrassa

Redacción y Administración
c/. Valencia, 635, 4.° 1.ª - 08026 Barcelona

Composición y maqueta
Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. – Lima, 3 bis - Barcelona

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Publicidad
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62

Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.
B-8358-1986

Tiraje
10.000 ejemplares

N.° de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6° 37, Capital Federal

sumario





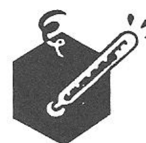












agenda

Madrid, 11 de enero

PROTOUR ESPAÑA

Salones Boden-See, c/Nápoles
Organiza Distrimagen.
Torneo Tipo II.
Mas información, tel. (91) 388.72.82.

Madrid, 24 y 25 de enero

GRAND PRIX DE MAGIC

Círculo de Bellas Artes de Madrid,
c/ Alcalá 42.
Organizan Wizards of the Coast y Martínez Roca.
Precio de inscripción, 2000 pesetas por anticipado o 3.000 el día del torneo.
Para más información, teléfono 902.240.149.

Madrid, 21 de febrero

PRESENTACIÓN DE FORTALEZA

Arte 9, c/Doctor Esquerdo 6.
Organiza Arte 9.
Presentación de la nueva ampliación de Magic: El Encuentro.
Más información, Arte 9, teléfono (91) 402.96.08

Madrid, 8 de marzo

XV OPEN DE MADRID

Organiza Distrimagen.
Torneo Tipo I de Magic.
Mas información, tel. (91) 388.72.82.

Barcelona, 27 al 29 de marzo

DIA DE JOC

Centro Cívico de les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza Dia de JOC-Ludic3 con el patrocinio de JOC Internacional.
Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, *Lúdic 3*, c/ Diputación 185, entresuelo 5ª, 08.011 Barcelona, tel. (93) 451.42.11, fax (93) 451.47.58.

Columbus, Ohio (USA), 2 al 5 de julio

ORIGINS 98

Organizan Wizards of the Coast-TSR

Milwaukee, Wisconsin (USA), 6 al 9 de agosto

GEN CON 98

Organizan Wizards of the Coast-TSR

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribirnos antes del 20 de febrero a LIDER, c/ Valencia 635, 4º 1ª, 08.026 Barcelona.

liderNet

Ya podéis contactar con nosotros a través de Internet

Nuestra dirección es

revista_lider@redestb.es

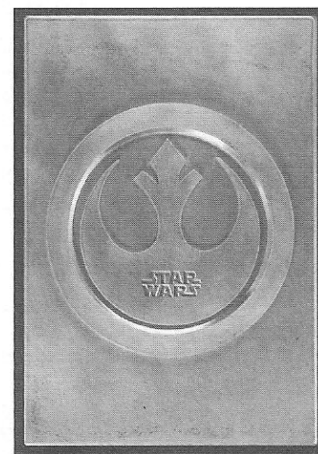
Esperamos vuestros mensajes y comentarios acerca de nuestros contenidos, así como vuestras colaboraciones y sugerencias acerca de temas que podríamos tratar.

novedades nacionales

CRONÓPOLIS

La segunda edición de *Superhéroes Inc.* aún no tiene una fecha definitiva de aparición. La intención de esta editorial es que estuviera lista para primeros de enero. De no salir de imprenta en esas fechas, ya la retrasarían hasta *Dia de JOC*. Una vez aparezca la segunda edición de este juego de superhéroes, ya podrá ver la luz el suplemento *Tierra de Héroes*, que nos describe lo que pasa en los USA.
Respecto a *Comandos de Guerra*, el juego de rol ambientado en la Segunda Guerra Mundial, para *Dia de JOC* nos anuncian la aparición de *Zero*, que describirá el conflicto bélico en el frente del Pacífico, e incluirá reglas de aviación.

DECIPHER



Esta marca nos anuncia para marzo la edición en castellano de su juego de cartas coleccionables de *Star Wars*. La siguiente ampliación de este juego, inicialmente en inglés, lleva por nombre *El Palacio de Jabba*.

LA FACTORÍA

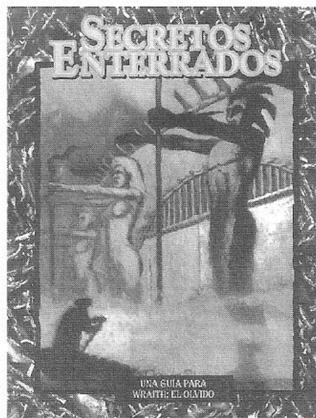
Ya tienes a tu disposición la edición en castellano del clásico *Warhammer Fantasía* (del que te hablamos en nuestra sección **A Primera Vista**), con tapa blanda. La pantalla de este juego saldrá lo más rápido posible, mientras que para abril nos anuncian el módulo *Enemy Within*, y en junio la primera entrega de la campaña *Doomstones*, jugable por separado de las otras entregas.
Para *Vampiro*, nos anuncian el *Libro de*

Clan Ventrue para este mes de enero. Es el único de los Libros que faltaban por aparecer de los 7 clanes de la Camarilla. Para *Dia de JOC* tienen en previsión *Elysium, Elder Way*, mientras que para abril nos sorprenderán con *Nueva Orleans nocturno*, la ampliación de *Vampiro* relacionada con Samuel Haight, y que se cruza con *Rabia en el Amazonas* de *Hombre Lobo* y *El Factor Caos* de *Mago*. En *Vampiro Edad Oscura* siguen el ritmo de aparición de los suplementos en USA, y nos anuncian el *Companion* para febrero, *Liege, Lords and Lackey* para marzo, *Clash of Wills* para mayo y *Libelus Sanguinis I* (que se corresponde con los libros de clanes) para antes del verano. También para el verano debería aparecer el reglamento de rol en vivo de *Vampiro: La Mascarada*.

Para abril está anunciado, *Mundo de Tinieblas, Combate*, que profundiza en los enfrentamientos entre las diferentes criaturas que habitan el *Mundo de Tinieblas*. *La Umbra*, para *Hombre Lobo*, debería aparecer en febrero, y te explicará el plano espiritual de los cambiaformas. *Túmulos, Lugares de Poder* está anunciado para marzo, mientras que tendrás que esperar hasta principios del verano para poder tener la *Guía del Jugador de Hombre Lobo*, aunque valdrá la pena la espera, ya que se corresponderá con la segunda edición yanqui de este título y saldrá a la par con él. *Hombre Lobo, Salvaje Oeste* debería ver la luz para *Dia de JOC*, y poco después aparecería la pantalla.

El Libro de las Sombras, guía del jugador de *Mago*, podrás comprarlo en febrero, mientras que *Libro de Tradición: Adeptos Virtuales* debería estar disponible antes del verano. *Mago, la Cruzada de los Hechiceros*, nueva versión de *Mago* ambientada en el Renacimiento, no saldrá en castellano hasta el año que viene.

La pantalla de *Wraith* más el libro *Secretos Enterrados* está a tu alcance. *El Expreso de Medianoche* aparecerá en marzo, mientras para antes del verano nos anuncian



Gremio: Artificieros. Y ya para acabar con los juegos de la línea Oscura, nos anuncian que *Changeling* aparecerá en castellano en septiembre de este año que acabamos de empezar.

Fading Suns se ha retrasado hasta *Dia de JOC*. La edición en castellano incorpora una portada diferente de la americana, poco significativa del espíritu y ambientación del juego. La portada que incorpora la edición española es la de *Weird Places*, un módulo con ambientación de este juego que debe aparecer en julio, y cuando lo haga presentará una portada de un autor español.

Respecto a *Urza*, su revista dedicada a los juegos de cartas, incluye en su último número una sección de novedades de rol, y un kit de 16 páginas de iniciación a *Vampiro*.

FARSA'S WAGON

Ya tienes a tu disposición *Fanhunter Batallitas*, juego que te comentamos en nuestra sección **A Primera Vista**. Coincidiendo con la aparición de este título han aumentado su serie de figuras con 10 nuevas miniaturas, lo que eleva el total de referencias disponibles a 30. Para febrero nos anuncian la primera ex-

Os recordamos que nuestra dirección, a la que podéis enviarnos vuestras consultas, colaboraciones, sugerencias e ideas para mejorar la revista, es:

c/. Valencia, 635, 4º 1º, 08026 Barcelona.

Para pedidos de números atrasados y suscripciones debéis escribir a Lider, JOC Internacional,

c/. Sant Hipòlit, 20, 08030 Barcelona.

comunikado



- Encontráis un polvo raro encima de la mesita

– ¿Que es?

– No lo sabes, tendrás que hacer un análisis ...

– O sea que, intrusión en casa ajena con resistencia a la autoridad y vandalismo ¿no? Lo tienes claro chaval.

– Bueno, vale, pero yo tengo derecho a un abogado.

– Me dices que compras la mercancía en Sigma IV para venderla en Koprus III. Ya, bueno, ¿y el transporte?

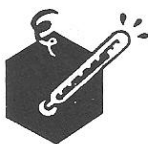
– Acudo a un agente comercial, y de paso miro los precios actuales en Koprus III.

– Señor, señor, un buque pirata está atacando al mercante.

– Preparados, a sus puestos de combate, ... empieza la juerga...

¿Cuantas veces nos hemos encontrado en una situación en la que necesitaríamos una regla o un sistema de hacer las cosas que no está prevista en el juego? Por no decir de las veces que necesitamos un conocimiento o información complementaria a la dada en el manual básico. Para eso existen las ayudas de juego. Pero, a diferencia de las aventuras, las ayudas son mas bien escasas y difíciles de encontrar. Con esto en mente hemos dedicado este número a llenar esos "huecos" en los reglamentos que tanta falta nos hacen. Aunque no os penséis que esta preocupación por las ayudas de juego se va a quedar en este ejemplar de LIDER, ya que en números sucesivos de la revista intentaremos darles más cabida en nuestras páginas.

bricolageramente vuestra
"La Redacción"



pansión conjunta para *Fanhunter* y *Fanhunter Batallitas*.
Para este mes de enero nos anunciaban la aparición de *Bajo Presión*, módulo de *Pagan Publishing* para *La Llamada de Cthulhu* que ellos han adaptado para el reglamento de *Invasores*.

JOC INTERNACIONAL

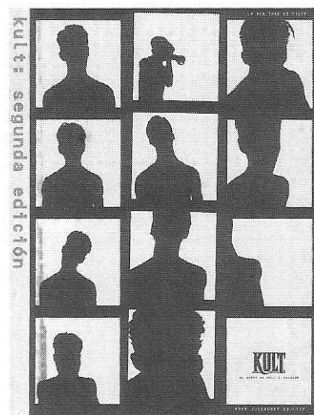
La previsión de esta editorial para 1998 está llena de novedades. La mayoría no tienen una fecha fija de aparición, y es posible que algunas no vean la luz hasta *Dia de JOC*, en marzo. Para *La Llamada de Cthulhu* tienen previsto publicar *Cthulhu Actual*, fusión de *Cthulhu Now* y *1990's Sourcebook* que te permitirá dar un salto hacia adelante en el tiempo y plantar tus campañas en nuestros días, y *Cthulhu en vivo*, para aparcar las fichas de tus investigadores y jugar a rol en vivo.
Rolemaster sufrirá una pequeña revolución, ya que está previsto traducir al castellano los tres nuevos manuales del *Rolemaster Standard Sistem*, que viene a variar algunos aspectos del juego. Y para que vayáis practicando las nuevas reglas os ofrecerán *Black Ops*, una interesante guía con información para desarrollar en la actualidad aventuras de espionaje, terrorismo o intriga política al estilo Tom Clancy.
Respecto a *Star Wars*, hay para todos los gustos. Para los novatos en esto del rol, planean ofrecerles una caja de iniciación con una versión simplificada de las reglas y una aventura para que vayan practicando, mientras que para los más avezados está previsto traducir al castellano la segunda edición del reglamento. Y para aportar más información, no podía faltar la *Guía de la Trilogía*, con todos los detalles de las películas de la saga.
El Señor de los Anillos verá ampliada su colección con la campaña *La Lucha entre Parientes*, mientras los másters de *Deadlands* verán simplificada su tarea gracias a la aparición de las pantallas. Los amantes de *RuneQuest* podrán adquirir *El Río Zona Fel*, mientras que los admiradores de la saga artúrica podrán ampliar su colección de *Pendragón* con la campaña *Montañas Salvajes*. Y ahora hablemos de ángeles y demonios, porque *In Nomine* aumenta su línea con *Daemonix Remix*, un título que recoge una serie de aventuras que están presididas por el humor (negro, por supuesto), mientras que *Aquelarre* crece con *Angelicum Natura*, que al igual que *Rerum Demoni* hizo en su día con los demonios, nos explica todo lo que necesitamos saber sobre ángeles y otras criaturas celestiales.
Respecto a las cartas, hacen bastante hincapié en los no familiarizados con este tipo de juegos, y nos anuncian *Los Magos*, del que te hablamos en nuestra sección A **Primera Vista**, y *Mitos Básico*, con dos barajas pregeneradas y listas para jugar. *SATM* amplia su colección con *La Mano Blanca*, ampliación cuya checklist te ofrecemos en este número, y más adelante con *La Compañía del Anillo*, colección de barajas pregeneradas y listas para jugar. También aparecerá *Fluxx*, juego de cartas no coleccionables con unas reglas que van variando a lo largo de la partida.
Volviendo a la Tierra Media, te recordamos que *JOC* ofrece una colección de puzzles del mundo creado por Tolkien. Hay un mapa de la Tierra Media de 1.500 piezas, 3 puzzles de 1.000 (uno de ellos, *La Elección de Arwen*, en edición limitada para coleccionistas) y 3 de 500 (el más destacado el que incorpora una de las ilustraciones más conocidas de la línea, la que acompaña la portada del reglamento de rol básico).
Y para acabar, hablaremos de los juegos de estrategia, porque tienen previsto que aparezcan las versiones en castellano de *Dune*, ambientado en la novela de Frank Herbert, y dos basados en la Tierra Media, *En Busca del Anillo* y *El Hobbit*.

MARTÍNEZ ROCA

Fortaleza (Stronghold), nueva ampliación de *Magic: El Encuentro* con 140 cartas nuevas, estará a tu disposición a principios de febrero. Es una colección que viene a ampliar el mundo de *Tempestad*. En la edición inglesa se incluyen también 4 barajas pregeneradas listas para jugar, con cartas de las dos colecciones citadas, aunque no estarán disponibles en castellano.
Ante el éxito de *Portal*, en breve estará lista *Portal II*, con 200 nuevas cartas. Y para junio, una nueva expansión de *Tempestad*, que esta vez si incluirá barajas preconstruidas en castellano.

M+D

Ya tienes a tu disposición *Mekton Z*, juego de rol de *Talsorian* basado en las series de animación japonesas, y la segunda edición de *Kult*. Para enero nos anuncian la *Guía del Jugador* de *Kult*, mientras que *Metrópolis*, que ejerce las funciones de descripción de background y guía del máster de *Kult*, debería estar a tu disposición en febrero. *Taroticum*, una interesante aventura para este mismo juego, está anunciada para



abril. Y volviendo a *Mekton Z*, nos anuncian la pantalla para marzo, y el suplemento *Mekton Z Plus*, con más información sobre vehículos y Mechs, para junio.
El *Chromebook 3* de *Cyberpunk* ya está a tu disposición, mientras que para febrero nos anuncian *Proteger y Servir*, un suplemento que ahonda más en el mundo de las fuerzas policiales y de seguridad. Para abril tienen previsto ofrecerte la *Guía de la Red*.
Si te ha gustado *Mutant Chronicles*, ya puedes conseguir las pantallas, que van acompañadas de la *Guía de la Gente Libre*. Para marzo nos anuncian *La Trilogía I*, primera entrega de una aventura en tres partes. Los dos títulos restantes de la campaña verán la luz a lo largo de este año, posiblemente en julio y noviembre. Para mayo nos anuncian la *Guía de la Hermandad*.

ZINCO

Siguen las negociaciones entre *Martínez Roca* y esta editorial para ver quien será el que edite en el futuro el *AD&D* en castellano. Por el momento en *Martínez Roca* están estudiando las condiciones de *Zinco* para el traspaso de la licencia, y mientras en *Zinco* no sepan si siguen con el *AD&D* o no, no anuncian ninguna novedad.

YGGDRASIL

Ya tienes a tu disposición *Take your Daughter to the Slaughter...El Engendro*, que te comentamos en nuestra sección A **Primera Vista**. *Némesis*, juego francés perteneciente a una colección que incluye en una misma entrega reglas, background y aventura, estará listo para *Dia de JOC*. Este primer juego de la serie será de ambientación medieval-fantástica.

novedades internacionales

ARCHANGEL ENTERTAINMENT



Extreme Headquarters&Hideouts Sourcebooks es un suplemento para el juego de rol *Extreme Vengeance* que te describe un buen número de cubiles en los que pueden esconderse los enemigos a los que estás buscando para ejercer tu justa venganza.

ATLAS GAMES

Forgotten Lives es un libro que contiene seis aventuras para *Over the Edge*, que a la vez de hacerte pasar un buen rato, te ayudan a iluminar mejor alguno de los rincones oscuros de la isla de Al Amarja.

CHAMELEON ECLECTIC

Earth Colonies Sourcebook es un suplemento para el juego de rol *Babylon 5* que te describe con todo lujo de detalles las colonias de la Tierra en el espacio.

CHAOSIUM

New Aeon es una nueva expansión para *Mythos* que nos permite combinar los misterios del pasado con los del futuro. Viene en barajas de 60 cartas y sobres de 13.

CORSAIR

Esta marca nos ofrece *Demon Centurion*, una aventura de ambientación medieval fantástica, y *Home Sweet Home*, que incluye 2 aventuras de ambientación terrorífica jugables en cualquier sistema. Ambos títulos están en el formato que los yanquis llaman "pulp" (es decir, tamaño cuartilla, papel no demasiado bueno y tapa blanda, aunque, eso si, a un precio razonable).

DREAM POD 9

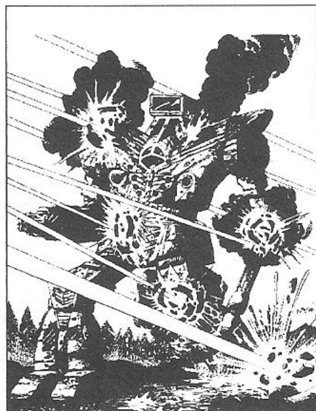
Humanist Alliance Sourcebook y *Northern Lights Confederacy Army List* son dos suplementos para *Heavy Gear*, mientras *Chaos Principle* es una campaña para *Jovian Chronicles*.



FANTASY FLIGHT GAMES

Nocturnum Long Shades es una campaña que han creado para *La Llamada de Cthulhu*. Contiene tres aventuras, que pueden jugarse como una campaña, o por separado.

FASA

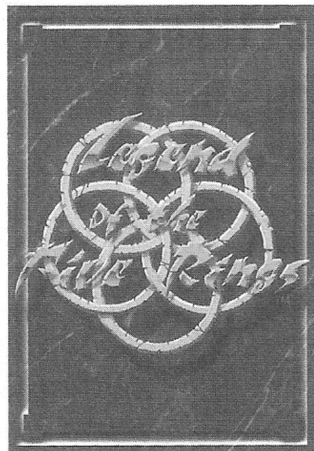


Battletech 4th Succession War Battlepack está basado en *Warrior Trilogy* de Michael Stackpole, e incluye un nuevo mapa, 8 plantillas de Mech (4 de los cuales son variantes nunca publicadas anteriormente) y figuras pintadas. Y basada en la novela *Grave Covenant*, del mismo autor, nos llega *Dragon Roars Campaign*, escenario con reglas para usarlo con el sistema de juego *Battleforce 2*.

Para *Shadowrun*, nos anuncian la aventura *Predator&Prey* para el juego de rol, y *Super Tuesday*, que contiene 5 aventuras relacionadas entre sí, así como la guía *Blood in the Boardroom*. *Underworld* es la primera expansión para el juego de cartas, con 150 nuevas cartas.

FIVE RINGS

Esta marca, ahora bajo control de *Wizards of the Coast*, sigue aumentando sus referencias del juego de cartas de *Legend of the Five Rings* anunciándonos *The Hidden Emperor*, serie de ambientación árabe, y otra expansión, *Shadow of the Tyrant*. Esta marca tiene también los derechos sobre el juego de cartas de *Deadlands*, del que hará una segunda



edición en abril. Antes, en marzo, nos anuncian la expansión *Judge of the Change*, mientras que para julio tienen prevista *Thunder at Twilight*.

HEARTBREAKER

Dark Eden es un suplemento para *Warzone* que nos detalla las diferentes tribus que habitan ahora la tierra y las zonas en que viven, bastante diferentes a como eran cuando las corporaciones abandonaron el planeta.

ICE

Explossive Decompression es una ampliación en caja para *Silent death:The Next Millennium* centrada en las naves espaciales, mientras que *ASP Technocracy* y *Yoka Shan Warlords* nos habla de dos importantes grupos.

Channeling Companion es un suplemento para *Rolemaster* dedicado a la magia de canalización, con tres nuevas profesiones y nuevas reglas. También está a punto de salir *Rolemaster Annual 1997*, con una recopilación de material variado aparecido el pasado año.

Elrond's House es una caja que contiene una campaña en 4 entregas y dos aventuras sueltas, cada una con sus propios mapas por el que se mueven las figuras de los personajes.

IMPERIUM GAMES

Misions of State es un libro que incluye ocho aventuras para *Traveller*, mientras que *Vilani Hypothesis* es una interesante campaña para este mismo juego.

NON SEQUITUR PRODUCTIONS

Para su juego de rol de ambientación fantástico-medieval *Of Gods & Men* nos ofrecen *Cults and Conspiracies* 1 y 2, con información sobre poderosas organizaciones, sus líderes y organigrama, e ideas para incluirlas en tus aventuras.

PINNACLE

Fire&Brimstone y *Ghost Dancers* son dos suplementos para *Deadlands*, que también irrumpe en el campo de los juegos de figuras con *Great Trail Wars*.

STEVE JACKSON

Low Tech es una guía para *GURPS* centrada en los días anteriores a los cañones y bombas atómicas, en que las armas de más poder destructivo eran las catapultas y sus grandes piedras. *Infernal Player Guide* es una guía para el jugador de *In Nomine*, centrada en los demonios.

TALSORIAN

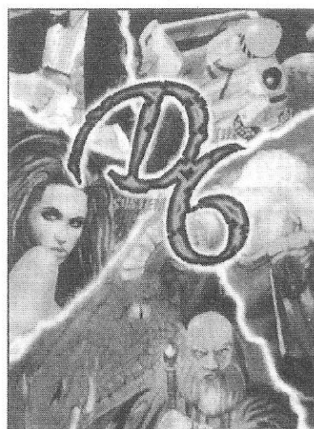
Firestorm Aftershock es una guía para *Cyberpunk*, tercera de la serie *Corporate Wars*, y te permite jugar el período comprendido entre *Cyberpunk 2020* y la tercera versión del mismo juego.

TSR

Para marzo nos anuncian el tercer apéndice del *Compendio de Monstruos* de *Planescape*. *Factol's Manifesto* nos detalla todas las facciones que podemos hallar en la ambientación de los Planos. *Fires of Dis* es una aventura para este mismo mundo.

WEST END

Secret Agents es una guía para el sistema *D6* con todo lo necesario para jugar una campaña de espías. *Men in Black Instant Adventures* es un suplemento con diez aventuras para *Men in Black*, y *Star Wars Classic Adventures 5* incluye 3 aventuras descatalogadas



de la primera edición, adaptadas a la segunda edición del reglamento de *Star Wars*.

También nos anuncian el juego de rol de Hércules y Xena, basado en la serie de televisión. Con el sistema *D6*, se presentará en una caja que incluirá manual del máster, guía del jugador, pantalla, mapas y dados especiales.

WHITE WOLF

Por problemas con la cadena musical *MTV*, *Aeon*, nuevo juego de ambientación futurista, cambia su nombre y pasa a llamarse *Trinity*. *Noblese Oblige* es un suplemento para *Changeling*, al igual que *Kithbook:Slaugh*. Para marzo nos anuncian *Shining Host*, con las reglas para jugar a *Changeling* en vivo.

Kindred of the East es una guía para *Vampiro* que presenta una nueva ambientación y nuevos clanes para tus partidas. *Dark Tides Rising* es el primer volumen de los cuatro que compondrán la serie *Vampire da Transylvania Chronicles*, y que expande 800 años la historia de los cainitas, iniciándose en *Edad Oscura* para concluir en *Vampiro*.

En marzo pondrán a la venta *Technocracy Assembled I*, que contiene tres suplementos descatalogados de *Mage* (*Technocracy:Iteration X*, *Technocracy: New World Order* y *Technocracy: Progenitors*). Para este mismo mes nos anuncian *Spooks and Oracles* para *Wraith*.

WIZARDS OF THE COAST

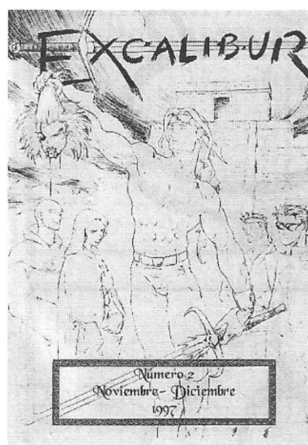
Stronghold (en castellano, *Fortaleza*), expansión para *Tempest*, estará a la venta en febrero. La siguiente expansión para *Tempest* saldrá en junio.

De *Battletech* anuncian la tercera edición en junio, mientras que en marzo nos llegará *Arsenal*, la cuarta expansión de este juego, y en julio llegará *Crusade*, la quinta. La siguiente expansión está prevista para noviembre.

Dentro de su serie de juegos familiares, en la que se incluye *The Great Dalmutti*, para marzo nos anuncian cuatro nuevos títulos: *Go Wild*, *Twitch*, *AlphaBlitz* y *Pivot*.

fanzines

EXCALIBUR



Nos ha llegado el número 2 de este fanzine que incluye una serie de interesantes narraciones, y módulos de *Mago: La Ascensión* y *Advanced Dungeons&Dragons*, así como otro ambientado en el Mediterráneo clásico-fantástico, y adaptable a *RuneQuest*, *GURPS* y *AD&D*. Además, contiene una ayuda de juego que permite adaptar las reglas de *Aerotech* para escenificar el combate entre cazas en *Star Wars*. Detrás de la publicación se hallan los estudiantes de la Escuela Universitaria de Ingenieros Técnicos Aeronáuticos, así como el club Alas de Dragón.

actividades

JORNADAS EN SANT FELIU DE GUÍXOLS

Organizadas por el club de rol Rulerunner, que así aprovechaba para presentarse en sociedad, se celebraron estas jornadas en el casal de Tueda de Baix de Sant Feliu de Guíxols, en Girona, el 29 de diciembre. Allí se reunió un buen número de jugadores que pudieron jugar a un buen número de juegos de rol y a *Magic*, además de asistir a la presentación del juego Arale, creado por los miembros del club (por cierto, a ver si nos lo enviáis para que le echemos un ojo).



desafíos

La Hermandad del dragón Fantasía y Ficción invita a los interesados a formar una federación de clubs de rol, cine, literatura SciFi o Fantástica, cómic, juegos de cartas, wargames, etc..., escribir a La Hermandad del Dragón Fantasía y Ficción, Casilla de Correos 75, Correo Central, 5700 San Luis (Argentina).

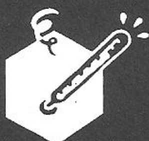
Estamos intentando poner en práctica entre jugadores de habla hispana un sistema de wargame napoleónico por correo electrónico creado por el canadiense Jean Yves Tessier. Para este primer intento usaremos el juego *Los Arapiles*, de *Simtac*. Lo ideal serían 25 jugadores. Interesados en participar, por lo tanto, deberían tener el juego de *Simtac* o al menos el mapa de juego. Interesados contactar con Manuel Suffo, MSUFFO@santandersupernet.com, o Bernabé Saiz, saiz@redestb.es. Para más información sobre el sistema, la página web de Jean Yves Tessier es http://www.inforamp.net/~jtessier.



mercadillo

Vendo *Magic Realm* (2.500), Titan (2.500), *El Señor de los Anillos Básico* (1.000), *El Señor de los Anillos* (1.000) y *RuneQuest Básico* (1.000), todo prácticamente nuevo. Interesados llamar a Luis Dorda (929) 919.137.

Vendo *Stormbringer*, *El Canto Infernal*, *El Octógono del Caos* y *Demonios y Magia*. Todos en perfecto estado de conservación. Cualquier interesado que escriba a Antonio José Blasco López, c/ Obispo Barbado Viejo 13-15, 1º A, 37.001 Salamanca.



EL CLUB

OTRA ESTUPIDEZ DE MONTEYS









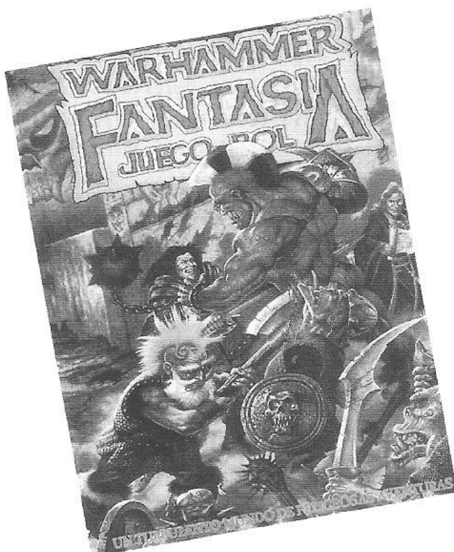




A PRIMERA VISTA

Las Navidades nos han dejado un buen número de novedades, de las que te presentamos algunas. Warhammer Fantasía apareció casi por sorpresa, mientras por fin cayó en nuestras manos Fanhunter Batallitas. Dentro de las cartas, os presentamos Los Magos, producto de SATM dirigido a los no iniciados. Take your daughter to the Slaughter...El Engendro es un juego narrativo que debe de sonar a nuestros lectores habituales, mientras Dragon Ball es un juego que mezcla los mecanismos del juego de tablero con los de cartas. La editorial Apóstrofe nos proporciona una excelente guía sobre la Tierra Media, mientras desde más allá de nuestras fronteras nos llega el juego apocalíptico Armageddon y las Dime Novels de Deadlands.

POR LA REDACCIÓN



Warhammer Fantasía

Una de las novedades editoriales más sorprendentes de estas navidades ha sido la traducción del juego de rol de *Warhammer*, que ha corrido a cargo de *La Factoría*. El proyecto ha sido llevado a cabo en el más absoluto de los secretos, y únicamente se han filtrado algunos rumores al respecto cuando el juego estaba prácticamente listo.

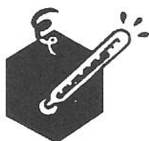
WF es posiblemente el último de los grandes juegos de rol de temática medieval fantástica que quedaban por traducir. Aunque, quizás el término medieval fantástico no es el que mejor defina el espíritu del juego (gótico y oscuro sería mucho más apropiado). *WF* se centra en una especie de Europa renacentista (conocida como el Old World, o Viejo Mundo) con los nombres y los mapas convenientemente deformados aunque reconocibles (por ejemplo Barcelona es Barsilona, sic). El Imperio (lo que podría haber sido una Alemania unificada de la época) lucha por sobrevivir a los ataques, cada vez más intensos, de las hordas del Caos que asolan el Viejo Mundo. Las primeras razas (Elfos y Enanos) subsisten entre las ruinas de lo que una vez fueron sus grandes reinos. Por en medio, todo tipo de criaturas fantásticas (desde quimeras hasta ejércitos de muertos vivientes) no ayudan precisamente a facilitar las cosas. Los elementos más destacables del diseño de juego son el tratamiento que se hace de las fuerzas del Caos (una ambigua mezcla muy bien conseguida de seducción y horror), una épica basada en el realismo sucio (quizás los personajes sean héroes, pero tendrán que demostrarlo) y un sistema de combate bastante duro, aunque ha sufrido algunas modificaciones importantes en los diversos suplementos aparecidos.

El original inglés (en sus primeras ediciones publicado por *Games Workshop-Flame Publications*) ha atravesado por diversos avatares a lo largo de su ya vida. Nació junto al juego de figuras del mismo nombre, *Warhammer*, y ambos productos fueron diseñados, en un principio, como complementarios. Sin embargo, después de la publicación de un par de campañas de gran calidad (*The Enemy Within* y *Doomstones*) junto con algún que otro suplemento y módulos sueltos, la editorial abandonó repentinamente el juego de rol y se centró en el *Warhammer Fantasy Battle*, ya que las figuras proporcionaban mayores ingresos. El *WF* se fue desnaturalizando paulatinamente (dirigiéndose hacia un público cada vez más joven, con la consiguiente simplificación de las reglas) mientras que el *WF* descansaba en el baúl de los recuerdos. A pesar de su corta existencia, el *WF* ya había conseguido una legión de entusiastas seguidores en todo el mundo. Fue a finales de 1994 cuando una editorial independiente, *Hogshead*, se decidió a reeditarlo tras conseguir la cesión de derechos *de Games Workshop*. Hasta la fecha han reeditado parte de los suplementos módulos y campañas que habían aparecido originalmente, amén de haber publicado un módulo (*Dying of the Light*) de su propia cosecha. Y es en este punto de la historia cuando *La Factoría*, en una valiente iniciativa, se ha decidido a traducirlo al castellano.

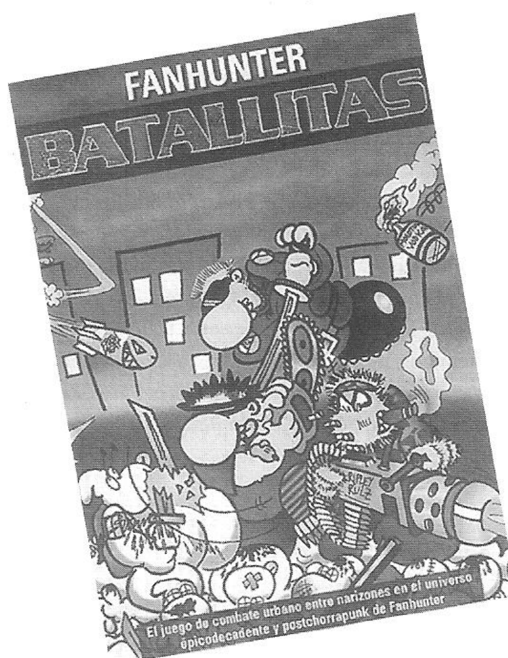
WF es un juego de rol que ningún aficionado al género debe pasar por alto, ya que tanto el manual básico como los suplementos y campañas aparecidos hasta la fecha han sido realizados por algunos de los mejores diseñadores del género (Graeme Davis, Phil Gallagher), y las ilustraciones han corrido a cargo de los dibujantes más hábiles de *Games Workshop* (John Blanche, Paul Bonner...). Quizás *WF* no es el juego que más suplementos y campañas tenga, pero esta carencia ha sido suplida con creces con una calidad envidiable (lo bueno, si breve...). Así, la campaña *The Enemy Within* ha servido como referente para muchos de los autores actuales. Esta campaña, quizás una de las mejores que se haya publicado nunca, reúne todos los elementos que se le puedan pedir a una buena partida: conspiraciones, investigación, escenarios exóticos (bueno, exóticos no sería exactamente la palabra), combates épicos, mutantes, dioses del Caos... que culminan en un último módulo (*Empire Flames*) donde los personajes han de salvar al Imperio de lo que puede resultar su final: una guerra civil y religiosa provocada por los agentes del Caos. Así, los aventureros habrán de luchar contra todo tipo de enemigos, incluidos los que hasta, ayer mismo, eran sus propios compatriotas. Los peligros son muy grandes, pero las recompensas, de llegar a buen puerto, también lo son.

Fanhunter Batallitas

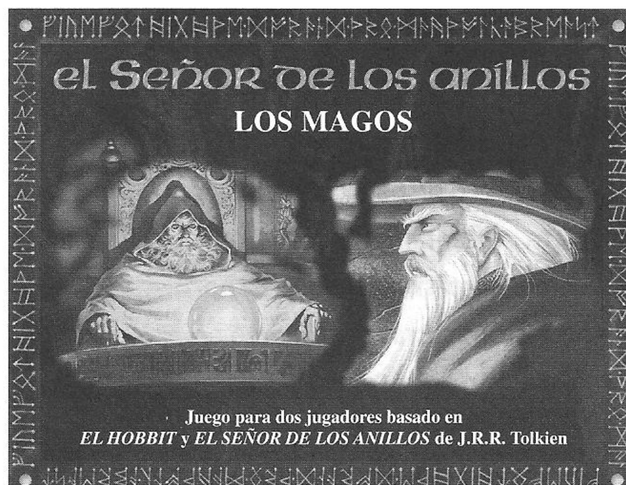
El último suplemento situado en el universo épicodecadente y postchorrapunk de *Fanhun-*



ter es una mezcla entre los típicos juegos de miniaturas al estilo *Warhammer 40.000* y los, también típicos, juegos de tablero de combate como *Space Hulk* o *Cruzada Estelar* (siento poner tantos ejemplos con *Games Workshop*, pero no se me ocurren otros más representativos). La mezcla se hace patente en el uso de tableros en lugar de jugar sobre superficies libres y utilizar un metro, y en el planteamiento de los escenarios, cuyos objetivos y ambientación varían y no son siempre fijos (es decir, que no consisten siempre en meterse en una nave a patear culos de alienígenas) y en unas reglas más cercanas a los juegos que no usan tableros. El aspecto más destacable de *Fanhunter Batallitas* es que sin necesidad de ningún suplemento o accesorio adicional se puede empezar a jugar nada más comprarlo (bueno, primero hay que hacer pasar a la fichas por una sesión de tijeras), ya que incluye todo lo necesario, hasta narizones recortables de cartón por si no tienes las suficientes figurinhas. También es de destacar lo completas que son sus reglas, que, sin entrar en complicaciones innecesarias, tienen en cuenta cadencias de disparo, áreas de efecto, disparos en alerta, encasquillamientos, barridos con armas cuerpo a cuerpo, reglas especiales para los líderes de escuadra... y mejor que no siga porque aún hay más. Y todo esto sin mencionar lo divertido de leer que es. Como puntos negros están la poca cantidad de armas disponibles, y el no disponer de un sistema de puntos. De todas formas estas carencias serán solventadas seguramente por *Suburbia*, el primer suplemento previsto para *Fanhunter Batallitas*.



El Señor de los Anillos: Los Magos



En esta caja de bonita presentación, *JOC Internacional* nos ofrece un producto que se está volviendo muy frecuente dentro del mundo de los juegos de cartas coleccionables. Nos referimos, ni más ni menos, que a dos mazos de cartas (las mismas en todas las cajas) con las cuales un jugador que no conozca para nada el mundo de los juegos de cartas coleccionables puede iniciarse en este apasionante mundo. En el caso concreto que nos ocupa, la caja contiene el denominado mazo de Gandalf y el denominado mazo de Saruman, pues se supone que cada uno de los dos jugadores que participe en la partida deberá asumir el papel de uno de estos dos magos. Para facilitar la visualización de los conceptos más típicos de los juegos de cartas, la caja también incluye una hoja de juego para cada jugador (en la que deberá colocar sus diferentes mazos y pilas, así como sus cartas de personajes, objetos, etc.) y un mapa donde quedan representados mediante sus respectivas cartas los diferentes lugares que podrá visitar la compañía de cada jugador. El mecanismo del juego queda bastante bien explicado en un resumen de las Reglas Básicas que aparecen en los mazos de cartas, pero por si queda alguna duda también se incluye una Guía de Aventura Inicial en la que se reproduce una partida de ejemplo que resolverá cualquier duda que pudieran tener los jugadores. Y a partir de ese momento, los jugadores son libres de comenzar a explorar el mundo de Tolkien metidos en la piel de los personajes de uno de los libros más vendidos de todo el siglo.

Desde el punto de vista del jugador de cartas, las dos barajas están formadas por cartas fijas, comunes e infrecuentes de la colección ilimitada de *SATM* (aunque hay algunos casos concretos de cartas que han sido extraidas de *Los Dragones*), por lo cual no contiene ninguna carta específicamente nueva, aunque sí que contiene ilustraciones nuevas para cinco de las cartas incluidas en su interior (entre ellas *Boromir II* y *Tumulario*), lo que puede llamar bastante la atención de los coleccionistas de este juego de cartas.

Sin embargo, no hay que dejarse engañar. Este juego es un regalo ideal para alguien que no conoce en absoluto el mundo de los juegos de cartas y quiere iniciarse en él. Su atractiva presentación y la claridad (y reiteración) de las reglas facilitan bastante el aprendizaje por parte del jugador novato, y deja atisbar suficientes conceptos como para despertar la curiosidad y dirigirla hacia la colección normal del juego de cartas.

Take your Daughter to the Slaughter, El Engendro

A los que seáis lectores habituales de LIDER este juego no os debería resultar desconocido. Fue comentado en la sección **Nuestros juegos** de LIDER 53 y recibió el segundo premio en el concurso LIDER de juegos de club que se falló en *Dia de Joc'97*. Además, en la sección **Nuestros juegos** de este número su autor nos explica todas sus peripecias desde que se le ocurrió crear el juego hasta que llegó a verlo publicado.

El Engendro, publicado por *Yggdrasil Jocs*, es un remedo de *Once upon a time...* un juego de cartas no coleccionables publicado por la editorial americana *Atlas Games*, que consiste en contar entre todos los jugadores un cuento de hadas. En el caso de *El Engendro* la historia a narrar no es precisamente un cuento de hadas, ya que debe incluir un buen número de desmembramientos, torturas, sangre, motosierras, plantas carnívoras, locos, decapitamientos, en definitiva, todos los ingredientes de una película gore. A cada jugador se le reparte un cierto número de cartas con estos elementos, y una carta de final. El objetivo del juego es ir contando la historia mientras se van introduciendo en ella los elementos representados por las cartas, que pueden ser personajes, lugares, armas... para conseguir quedarse sin cartas y hacer que el relato acabe según nos indique nuestra carta de final. A pesar de ser un juego



en el que sólo uno puede ganar, lo más divertido y gratificante es esforzarse en que la narración sea lo mejor posible y dejar en un segundo plano la posibilidad de ganar. Aunque resulta demasiado común encontrarse con jugadores que no saben seguir esta máxima... ¿influencia de la competitividad de los juegos de cartas coleccionables?

El Engendro se presenta dentro de una caja de cinta de vídeo, con una carátula que parodia la de Pulp Fiction. En el interior nos encontramos con las cartas, todas en blanco y negro y de un cartón muy poco recio. Las ilustraciones de las cartas son excelentes y destilan un agradable humor negro.

Dragon Ball

Norma Editorial, conocida principalmente por su labor en la edición de cómics, se incorpora a la publicación de juegos con *Dragon Ball, juego de rol*, aunque en realidad es uno más de los tantos juegos de cartas coleccionables que invaden el mercado. Otro aspecto curioso es que un JCC con tablero, aunque se incluyan reglas para jugar sin éste. Ha sido creado completamente en nuestro país (excepto las ilustraciones de las cartas que son recortes de las originales japonesas), y su diseñador no es otro que el redactor jefe de esta revista que sostienes entre tus manos.

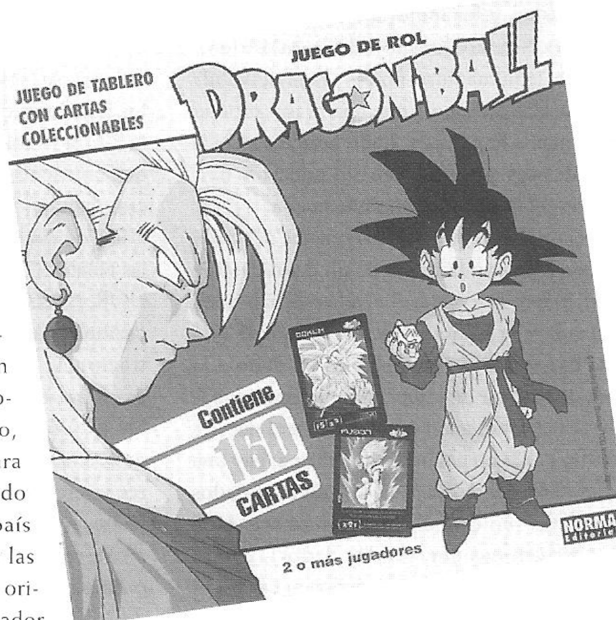
En *Dragon Ball* se representa uno de los elementos con más posibilidades de la serie: la búsqueda de las siete bolas del Dragón Sagrado. Para ello cada jugador adopta el papel de uno de los personajes principales de la serie (Gokuh, Trunks, Piccolo, Vegeta...). La dinámica consiste en ir dando vueltas al tablero, el tipo de casilla en el que se caiga determinará el tipo de carta que se podrá jugar (por ejemplo, las cartas de técnica que permitirán utilizar diferentes cartas de ataque sólo se pueden jugar en las casillas de maestro), hasta que se hayan conseguido entre todos los participantes las siete Bolas del Dragón y uno de ellos logre invocar con éxito al Dragón Sagrado.

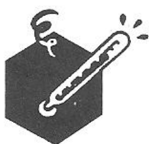
Dragon Ball es un JCC sencillo y sin complicaciones, no esperéis encontrar en él complicadas interacciones entre cartas con diferentes momentos de juego, sino una forma de iniciar (¿iniciar o enviciar?) a los más pequeños en los juegos de cartas coleccionables con un tema especialmente atractivo para éstos.

De momento *Dragon Ball* se encuentra sólo disponible en forma de un pack de dos barajas listas para jugar, que incluye también el tablero, un dado de seis caras, siete fichas de Dragon Ball y cinco de personajes. Inicialmente se han elaborado 10 barajas diferentes, que se han distribuído en los packs de forma aleatoria.

Deadlands: Dime Novels

Bajo este título se esconde una línea de suplementos de una concepción muy destacable.

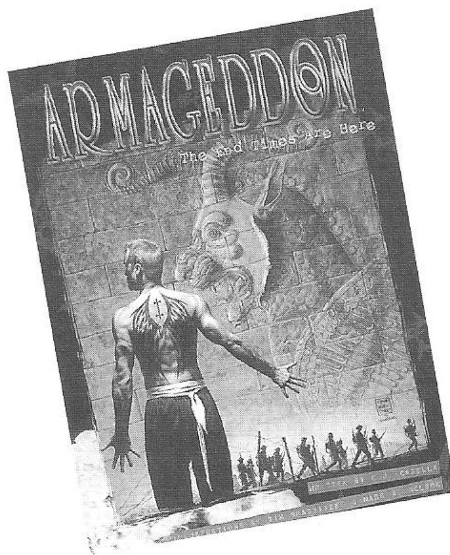






De tamaño cuartilla y unas 70 páginas, estos títulos de la colección de *Deadlands* incluyen una pequeña narración ambientada en el mundo de juego, y la versión en módulo de la misma. El relato (de acuerdo, no ganará ningún Nóbel de Literatura su autor, pero tampoco están tan mal) cumple una función primordial, que es darnos más información acerca del background del juego e introducirnos en el mundo de juego, echando algo de luz sobre los muchos puntos oscuros que en este aspecto quedan en el manual básico del juego. Y respecto a los módulos, además de ser de una gran calidad, nos permiten saber hacia donde va el juego (otra cosa que el manual básico nos oculta, al escamotearnos, como viene siendo habitual en la mayoría de juegos aparecidos últimamente, la tradicional aventura de iniciación). Por el momento han aparecido tres Dime Novels: *Perdition's Daughter*, que transcurre durante las Navidades, *Independence Day* (no, no salen extraterrestres) y *Night Train*, que incluye un escenario para el juego de figuras de esta ambientación, *Great Rail Wars*. Y lo mejor de estos suplementos es su precio: 4 dólares y 95 centavos (contad vosotros mismos lo que supone al cambio...).

Armageddon



Myrmidon Press nos ofrece en este juego de rol su visión de lo que será el fin del Mundo. La Bestia no estará del bando de Lucifer y sus secuaces, sino que será Leviatán, una entidad proveniente de un universo exterior al nuestro, y que amenaza con distorsionar nuestra realidad hasta convertirla en un calco de su delirante universo de origen. Sus seguidores se agrupan en la Iglesia de las Revelaciones, liderada por el Apóstol Oscuro, el alemán Johann Goering. Su brazo armado es el Ejército de las Revelaciones. Apoyado por seres de otras dimensiones, ha conseguido conquistar casi toda Europa, América del Sur, Oriente Medio y el Sur de Asia.

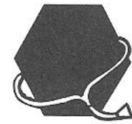
Los jugadores inician sus aventuras en el año 2.016, con el enémigo en la frontera de USA con Méjico, y los países escandinavos, con la ayuda de los Dioses anteriores al cristianismo, aguantando los ataques de los partidarios de Leviatán. La situación es tan crítica que seres sobrenaturales, que normalmente se mantenían ocultos, se han aliado con la humanidad para evitar el Fin. Se trata de ángeles y demonios (que al fin y al cabo son ángeles caídos), los viejos Dioses anteriores a las religiones monoteístas, y los inmortales (descendientes de la perdida civilización de la Atlántida). Además, la humanidad no es la raza desvalida que muchos creían, ya que una gran cantidad de humanos han desarrollado poderes psíquicos, mientras que otros han profundizado bastante en el conocimiento de la magia.

Respecto al sistema, deciros que las acciones se resuelven con la tirada de un dado de diez caras, al que se le suma el nivel en la habilidad utilizada y la característica relacionada con ella. Existen diferentes niveles de éxito a la hora de realizar una tarea, así que cuanto más alto sea el total, más espectacular será nuestra acción. Por si no te gusta este sistema, hay una adaptación del mismo que sustituye los dados por cartas (en este último caso es más fácil obtener críticos que con los dados), y unas indicaciones para jugar sin dados ni cartas. El azar no interviene para nada en la creación de personajes, ya que éstos se hacen mediante un sistema preestablecido de puntos que cada jugador gasta como quiere (así que nada de quejarse de que tu personaje no te gusta: has sido tú quien lo ha hecho tal como es). Como viene siendo habitual, echamos en falta una aventura introductoria que nos explique como mezclar personajes tan dispares en una aventura, y hacia donde enfocar las tramas.

Tolkien, Manual de la Tierra Media



Este título que nos presenta la editorial Apóstrofe es, como su propio nombre indica, un manual de consulta que condensa de forma enciclopédica el mundo que Tolkien nos describe en sus relatos. Es un libro perfecto para los jugadores que utilicen la ambientación de la Tierra Media como base de sus juegos, ya que contiene ilustraciones con mapas, edificios, paisajes y diagramas que pueden ser muy útiles en cualquier partida de rol. Algunas de las palabras como ELFOS, GOLLUM, GONDOR, NAZGÛL, etc. tienen completas explicaciones que ocupan varias páginas, con ilustraciones, mapas, etc., de forma que se convierte en esos casos en un libro de agradable lectura. A lo largo de sus páginas se nos desgranan de forma detallada todos los lugares y seres de la Tierra Media, lo que lo convierte en una recopilación de información altamente recomendable para los jugadores de rol, o simplemente, de los enamorados de la obra de Tolkien.



TAKE YOUR DAUGHTER TO THE SLAUGHTER Y CORPORACIÓN

Hoy tenemos un invitado de excepción (gracias a Internet y el correo electrónico) en esta sección: Jordi Castells Amat, el creador del juego de cartas narrativo no coleccionable Take your Daughter to the Slaughter que fue comentado en LIDER 53, recibió el 2° premio en el concurso de juegos de club de LIDER de Dia de Joc'97 y ha sido publicado recientemente por Yggdrasil Jocs. Jordi nos explica sus aventuras desde que se le ocurrió la idea del juego hasta que lo vio publicado. El juego que comentamos es Corporación, un juego de rol ambientado en la actualidad en el que los personajes pueden estar al lado de la ley o en contra.

POR FRANCISCO FRANCO GAREA
Y JORDI CASTELLS AMAT

Take your daughter to the Slaughter



xiste un tópico en esto del rol que argumenta que todo lo bueno nos llega de fuera, que allí están más avanzados y que aquí vivimos aún con los manuales en inglés. Aunque parece difícil no todo lo bueno nos llega de fuera, hay muchos fans que hacen **nuevos juegos** a partir de los juegos de simulación. Recogen las características que creen más interesantes de los juegos que han probado y les añaden todos los aspectos que según ellos les faltan a éstos. Entonces se crea el milagro: hacen un juego nuevo.

Una prueba de lo que estoy contando es la sección de esta revista, **Nuestros Juegos**, donde siempre hay uno o dos juegos para comentar.

También destacar que la afición espera con entusiasmo la llegada de las famosas *Día de JOC* y *Día de Juego* para presentar las creaciones de juegos que llevan años preparando. Allí esperan que alguna editorial se interese por su juego... y llegar a ser un Ricard Ibáñez.

Así empezó la cruzada del juego *Take your Daughter to the Slaughter*, un juego de cartas español, narrativo y no coleccionable de género gore.

Un buen día jugué a un juego de importación llamado *Once upon a time...*, o dicho en español *Había una vez...* (para aquellos que lo no conozcáis, es un juego de cartas narrativo no coleccionable de temática medieval-fantástica). Entonces me di cuenta de que el juego podía ser mucho más divertido si en lugar de hadas, brujas, caballeros y espadas hubieran carniceros, zombies, sangre y motosierras. Empecé a hacer una lista de palabras sugerentes para hacer las cartas. Y un buen día, precisamente un viernes por la tarde en el local social del club, con un montón de tarjetas de presentación en blanco, me dispuse a hacer lo que más tarde sería llamada versión *alpha*. Hicimos las primeras pruebas, las primeras partidas, y gustó lo suficiente como para hacer el juego un poco mejor y llegarlo a presentar en *Dia de JOC'96*.

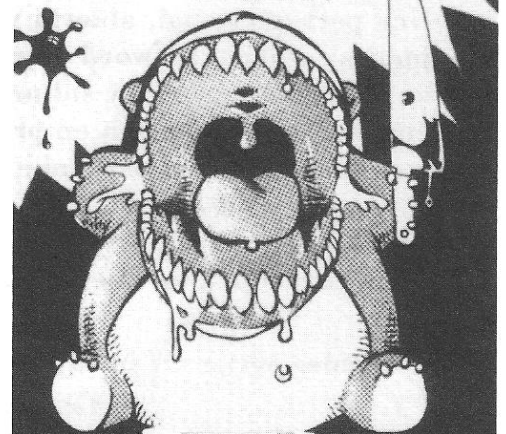
Allí presenté el juego junto a otros que presentó el club de rol y conocí a mucha gente interesante. Lo malo fue que sólo pude traer cuatro ejemplares del juego.

En LIDER 53, publicado después de *Dia de JOC'96*, ya salía comentado y entonces empezaron a llover las cartas de gente que quería un ejemplar del juego. Me cogió en una mala época, ya que el juego se presentaba en las típicas fundas de cartas y por donde vivo no suministraban. Así que el día que fui al concierto de Mark Knopfler compré las fundas que necesitaba y fundí parte de mi capital en hacer una tirada de treinta ejemplares, para servir a todas las personas que me habían pedido un ejemplar, entre ellos Francesc de *Yggdrasil Jocs*.

Aquí es donde empieza la verdadera historia de la publicación. Se ve que en Montmeló el juego gustó un montón e *Yggdrasil Jocs* se propuso publicarlo y se pusieron en contacto conmigo para llegar a un acuerdo. Me pasé todo un mes trabajando como un loco para llegar a tiempo y poder presentar de manera oficial el juego en el pasado *Día de Juego* de Madrid. Al final fue un éxito, el juego se presentó en Madrid y fue de los más vendidos.

He aquí la historia del juego *Take your Daughter to the Slaughter, El Engendro*.

Ya veis que es un poco difícil llegar a publicar un juego. No tan sólo hay que hacer un juego terriblemente divertido sino que a la vez tiene que gustar.



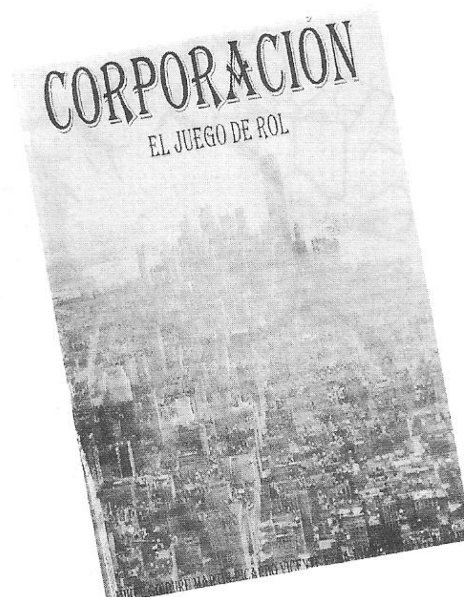
Reglas de oro para las personas aficionadas a crear sus propios juegos:

– El tópico de que todo está inventado es mentira, siempre faltará algo para inventar.
– Intenta divertirte lo máximo que puedas creando un juego, es la única manera de llegar a hacer algo interesante.
– En cualquier sitio te puede venir la inspiración divina, o sea, que ves a todos los sitios con lápiz y papel.
– Busca coger cosas de la realidad que podrías plasmar en tu juego y transfórmalas un poco.
– La realidad siempre supera a la ficción, así que siempre te quedarás corto.
– Por poco que sea intenta innovar un poco, en el sistema de juego, en la ambientación...

Recuerda que una de las maneras de que prueben tu juego y que se dé a conocer es venderlo barato o regalar unos cuantos a bastantes clubs, que es donde se concentra la afición. Los interesados en contactar conmigo pueden hacerlo a través de mi dirección de correo electrónico: jcas@tinet.fut.es

Corporación

El nombre de este juego puede llevar a engaño, ya que la palabra corporación nos remite directamente a las macroempresas presentes en toda ambientación cyberpunk que se precie. Pero no. En *Corporación* este término se refiere tanto a todos los tipos de policía, como a las asociaciones criminales tales como mafias, grupos terroristas y sectas. Éste es el aspecto principal de *Corporación*: los personajes pueden ser servidores de la ley en todas sus vertientes (policía, FBI, CIA, cuerpos especiales) o criminales. Lo que sean exactamente dependerá del tipo de aventura que el máster quiera arbitrar. Se propone también la idea de hacer dos partidas simultáneas con un grupo de policías y otro de criminales, que estarían enfrentados entre sí. Concepto muy interesante aunque de difícil realización. Por lo que respecta a las partidas la libertad que concede el juego es total. Como principal ejemplo se propone la película Seven, aunque Expediente-X o Speed (de las que se dan los datos de juego de algunos de sus personajes principales) también pueden servir. La nota exótica en *Corporación* la da el breve capítulo dedicado a los fenómenos paranormales, que quedan bajo el total control del director de juego, para que haga uso prudente y limitado de ellos.
Las reglas utilizan el típico sistema de sacar igual o menos que el nivel de habilidad o característica en 1D20, pero con el añadido de que también se debe tirar 1D10. Si en el D10 se saca 10 esto convertirá la tirada en un crítico o aportará ventajas al personaje, mientras que un 1 hará todo lo contrario. La creación de personajes se basa en distribuir una cierta cantidad de puntos para comprar las características, ventajas y desventajas, habilidades y la especialidad del personaje (su actividad antes de formar parte de una corporación). El combate es un poquito liante por la cantidad de cálculos y operaciones que se deben hacer, aunque bastante completo. El sistema de daño resulta especialmente interesante, ya que todos los personajes tienen los mismos puntos de vida en cada localización y lo que varía es su capacidad de resistir los impactos. Para ello cada personaje tiene una cantidad de puntos de resistencia que puede gastar para absorber los puntos de daño. Curioso también es que los genitales estén comprendidos entre las posibles localizaciones de impactos y dispongan de su propia tabla de críticos. Se incluye un sencillo sistema de persecuciones, con una tabla de datos de vehículos impresionante, por la cantidad de vehículos reseñados. Debido a la dureza de algunas partidas en *Corporación* existen también reglas de locura (últimamente parece que que un juego de rol sin estas reglas no está completo).
Corporación es un libro formato DIN-A4 de 86 páginas en blanco y negro encuadernado en espiral. En su interior no hay ilustraciones, sólo en la portada y en la contraportada dos fotos escaneadas. El texto está distribuido en dos columnas, con amplios espacios en blanco que facilitan la lectura y los títulos de las secciones delimitados de forma muy clara. El texto es fácil de leer y muy comprensible, y se agradece sobremanera la presencia de ejemplos en las reglas.
Los interesados en recibir más información sobre *Corporación* o en adquirirlo pueden escribir a: Mikel Goiburu Martín. Rua Mayor, 26, 4ºA. 37002 Salamanca. El precio de venta es de 2000 pesetas.



OTROS JUEGOS

Mercenarios (comentario en LIDER58)
Juego de rol en un futuro apocalíptico.
Más información, José María Tristán, c/ Juan Bravo 20, 3º D, 34003 Palencia.

Exoesquad (comentario en LIDER58)
Juego de rol galáctico, con enfrentamientos entre diferentes bandos en el Sistema Solar en el próximo milenio.
Más información, Jorge del Barrio López, c/ Joaquín Blume 5, 1º A, Oviedo (Asturias).

Druidas (comentario en LIDER59)
Juego de cartas basado en los druidas celtas y su mitología.
Más información sobre el juego, Fernando Balbás, c/ Misericordia 37, 5º B, 27850 Vivero (Lugo).

Apocalipsis (comentario en LIDER61)
Juego de rol que recrea la lucha del Bien contra el Mal en una Tierra devastada por un conflicto nuclear.
Más información, Francisco Javier Díaz. C/ Lagartera, 112, 2º A. 28018 Madrid.

Omni Ludi (comentario en LIDER59)
Sistema genérico de juego de rol, con tres ambientaciones: Dune, Mallrats y Juez Dredd.
Más información, ASPA (Asociación de Simulación en Psicología de la Autónoma), c/ El Ferrol 10, 2º 3ª, 28029 Madrid, e-mail:aspa@strogoff.adi.vam.es.
El precio de venta es de 1.000 pesetas.

Appleseed (comentario en LIDER61)
Juego de rol basado en los mangas de Masamune Shirow.
Más información, Club SROLC - Ateneu popular Sant Roc. C/ Cáceres, 34-36. 08918 Sant Roc, Badalona (Barcelona). El precio de venta es de 1000 pesetas.

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/ Valencia 635, 4º 1ª, 08026 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).



LA CARTA A LOS REYES

Las Navidades son una época de buena voluntad, de estar con las familias, de comer mucha y buena comida... y de escaparse al club para huir de todo esto en cuanto surge la oportunidad. Las Navidades son también la época de dejarse la pasta en juegos y en regalos. Lástima que los Reyes Magos sean a veces un poco despistados y nos traigan regalos que nada tienen que ver con lo que les pedimos.

POR ELLA LARAÑA

Y estas Navidades los Reyes deben pensar que me he portado especialmente mal, porque si me hubieran traido carbón no me hubieran castigado más. Imaginároslo: Después de pasarme la semana anterior a las fiestas pateándome todas las tiendas de la ciudad, ya sabía lo que quería. Diligentemente escribí la carta procurando no hacer faltas de ~~hortojafria~~ ortografía ni tachones. Se la llevé al paje real de unos grandes almacenes, donde recibí los mordiscos de una horda de niños y guarde cola pacientemente. Ni que decir tiene que cuando llegó la noche ansiada puse pienso de la mejor marca para los camellos y dejé mis zapatones (talla 48 y todo el mundo sabe que las arañas tenemos muchas patas) a la espera.



levantarme, la mañana del día seis, mi decepción no podía ser más aguda.

Yo había pedido una caja de sobres de la nueva extensión de uno de los juegos más vendidos de este año. No sé porque tienda se pasarían los Reyes Magos a comprarla porque les colaron el "Juego de Cartas de los jugadores de segunda B".

La misma historia se repitió una y otra vez. Allá donde yo pedía un maravilloso wargame sobre las Ardenas, a mí me caía un tarro de paté. Allá donde yo suplicaba un suplemento de *Vampiro*, los Reyes me trajeron unos colmillos de plástico. Donde pedí el CD-ROM de *MacroCAR Destruction Massive Assassin Lore III*, los Reyes me han regalado *La gran Enciclopedia de Barbie*. En definitiva: un verdadero desastre. Se diría que los Reyes no escucharon nada de lo que les dije o que iban muy mal de presupuesto.

Con los regalos que yo hice pasó, en cambio, algo muy distinto. A Dios pongo por testigo que me esforcé por encontrar lo que más podía gustar a cada miembro de mi familia. Estaba convencida de que a mi cuñada le encantaría *"El gran compendio de las armas, artillería, tanques y otras cosas de matar"*, que mi tía abuela agradecería que le comprara *Amas de casa: La depresión*, el wonderfuloso juego de rol ambientado en un mundo demasiado similar al nuestro, y que sería lo suficientemente original para no regalarle un juego a mi hermano, que total se los compra a docenas durante el año (le compré una corbata, que sé que le encantan porque tiene muchas). Acerté de pleno, como es obvio. Así es que no entendía como si yo puedo acertar sin tener demasiado idea, los Reyes pueden equivocarse siendo como son profesionales del regalo. Empecé a albergar una sospecha en nada halagüeña.

¿No sería que los Reyes no tenían demasiado claros mis gustos? ¿No habría aquí la mano de un poder superior? ¿Estaría la alargada sombra de Papa Noel sembrando la confusión? El golpe de gracia me lo dio mi sobrino de siete años. La tarde del día 7, me llamó a un aparte y me hizo una revelación que cambió mi percepción del mundo, y la vuestra también. Desde las páginas de LIDER me veo obligada a denunciar que los mal llamados "Reyes Magos" son en realidad los padres.

GUÍA DE LOBEZNOS (BLANCOS)

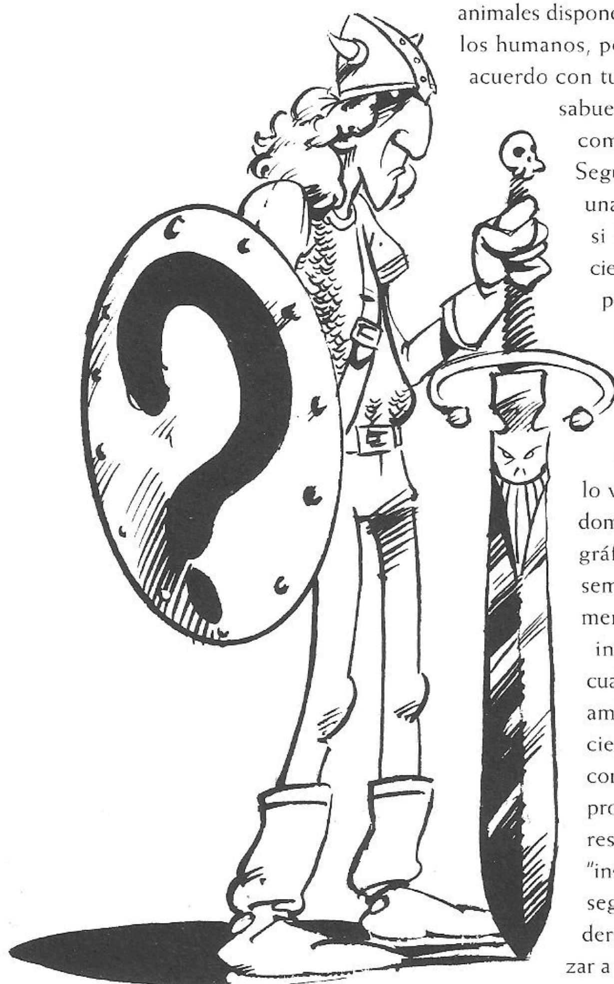
STORMBRINGER

La aparición de la edición en castellano de Elric ha llenado de dudas a más de un jugador de Stormbringer sobre las intenciones de JOC respecto al material de este juego que aún no ha visto la luz en castellano. Esa es una de las dudas que te desvelamos en este consultorio.

POR EDUARD GARCÍA

En la página 111 del manual de Stormbringer, nos dice "... si la inteligencia del animal es igual o superior a 3D6, se deberá considerar al animal como a un personaje jugador. De hecho, los jugadores pueden escoger como personaje a animales inteligentes si así lo desean ...". ¿Sabéis que el único animal con 3D6 o más son los dragones? En caso de utilizar un clakar o un olab como PJ ¿cómo sería la creación de PJ (características y habilidades básicas)? ¿y la elección de la profesión?

Para responderte a esta pregunta, querido lobezno, me remito al contexto del capítulo donde has extraído la cita. Se habla del aprendizaje y de si tu querido caballo de batalla puede ir incrementando su porcentaje de coz conforme patee infelices habitantes de los Reinos Jóvenes en sus correrías. Y lo que asumen los diseñadores es que, si no disponen de 3D6 de INT, dichos animales no pueden aprender por la vía de la experiencia, mientras que en caso afirmativo, evolucionarían (ahora sí) "como los personajes jugadores". Cierto es que pocos animales disponen de inteligencia como los humanos, pero nada te impide, de acuerdo con tu DJ, introducir un fiel sabueso como inseparable compañía de un PJ noble. Seguro que daría lugar a unas sesiones interesantes si hallas un jugador suficientemente valiente como para afrontarlo. Parecido sería el caso del clakar, que podría servir, por ejemplo, a un sacerdote o agente del Caos. Lo del olab ya lo veo más duro. Ateniéndome a la referencia bibliográfica de Moorcok, eran semi-salvajes y tremendamente hostiles a cualquier intruso en su selva. En cualquier caso, ninguna de ambas culturas está suficientemente evolucionada como para definir castas o profesiones. Añade si quieres algunas habilidades "instintivas" (como buscar, seguir rastros o esconderse), que podrían empezar a 1D100/2 % y al ruedo.



En la creación de elementales, ¿hay alguna pauta para definir alguna característica (FUE, TAM, CON) y habilidades básicas (evitar, movimiento silencioso, etc)?

Gran intuición la tuya, ya que el equipo de *Chaosium* se planteó lo mismo y ...¡hop! los elementales en *Elric* ya vienen completamente descritos (como un animal de *Stormbringer*, para entendernos). A dicho libro, pues, te dirijo (pág 96 en adelante). En cualquier caso, ¡no esperes de un gnomo mucho movimiento silencioso! Si no dispones de él (una lástima), aplica la gran regla universal: el sentido común (¿qué te parece un silfo evitando al 75 % mientras que su amigo gnomo apenas disfruta de un 15 %?, pues eso).

¿Se seguirá publicando el material de Stormbringer ahora que ha salido Elric a la venta? ¿Quedará en el limbo la fabulosa campaña Rogue Mistress? ¿Y en LIDER? ¿Seguirán apareciendo módulos?

Ciertamente algunos buenos módulos de *Stormbringer* han quedado en el tintero. También quedaron, años ha, cuando la traducción al castellano se basó en la 4ª edición americana y dejábamos atrás épicas campañas como *El Ladrón de Almas (Stealer of souls)*. Es ley de vida. Los lectores angloparlantes todavía pueden conseguir el citado *Rogue Mistress* o los no menos brillantes *Perils in the Young Kingdoms* o *Sea Kings of Purple Towns* (no será eterno, ya que no van a reimprimirse más); lo mismo los francoparlantes, que con un poco de turismo lúdico se pueden hacer con los bellamente editados módulos publicados por *Oriflam* (sobresalientes en la saga de *Hawkmoon*). Pero a partir de ahora, la lógica nos manda seguir la pauta del editor en origen y pensar en la gama de *Elric*. No olvides que, a pesar de la nostalgia (compartida), en este último se tienen bien presentes los cambios de escenario propuestos por el propio Moorcock en sus novelas de los 90, y "la biblia" manda. Aun así, el mundo es el mismo, así como sus héroes y villanos, por lo que el ejercicio de adaptar un módulo de un juego a otro no debe provocar ninguna jaqueca a un DJ (mucho menos si se basa en *Elric*, que dispone de un capítulo específicamente dedicado a las conversiones de características entre ambos juegos). Por esta misma razón, en LIDER, en la medida de lo posible, ofreceremos la trama común y luego las estadísticas desdobladas para que puedan jugarse los módulos indistintamente con ambos juegos.



NICÓPOLIS, La última Cruzada
Escenario no oficial para DBM

A finales del siglo XIV la constante expansión del Imperio Otomano inquietaba a los estados de la Europa Central y Occidental. Con el consentimiento del papa Bonifacio IX, se hizo un llamamiento a la cruzada. El arzobispo de Gran, Nicolás de Kanisha, hizo un viaje a Francia para revelar los terribles peligros que hacían correr a la cristiandad los progresos de los turcos.

POR JOAQUÍN RUIZ

Una tregua había hecho cesar de momento la guerra que enfrentaba a los partidarios de los Capetos y de los Plantagenets desde 1337 y los caballeros franceses y borgoñones tenían decididamente la intención de entrar en liza con los infieles. Los más prestigiosos nombres de la nobleza de Francia aportaron su contribución a esta santa empresa: Felipe de Artois, conde de Eu y condestable de Francia, el Almirante Juan de Vienne, el mariscal Boucicaut, el conde Juan de Nevers, hijo del duque de Borgoña, y Felipe el Osado. Ingleses, flamencos y alemanes hicieron lo propio. Los caballeros de Rodas aportaron un contingente y la República de Venecia prometió dinero y el apoyo de su flota.

En la primavera de 1396 el ejército franco-borgoñón había partido de Dijon, para llegar al Danubio, al mando del conde de Nevers. En julio, los cruzados habían llegado a Buda. Allí fueron recibidos por el rey Segismundo de Hungría y se les unieron los contingentes alemanes, valacos y transilvanos. Inmediatamente el ejército cruzado se pone en marcha. Las plazas de Vidin y Rachova caen sin dificultad y el Danubio es franqueado curso abajo de las Puertas de Hierro. Pronto llegan ante Nicópolis, a la que ponen sitio. La resistencia de la plaza exaspera a los cruzados, que comienzan a pensar que el sultán turco Bayaceto no osará darles batalla. Nada más lejos de la realidad.

Bayaceto el relámpago (Bayezid Yildrim) tenía bien merecido el sobrenombre, que le habían dado sus hombres por la rapidez de sus desplazamientos. Al enterarse de que el ejército cristiano había salido de Buda, reunió entre 15 y 20.000 guerreros en Andrinópolis y desde allí, a marchas forzadas, partió al encuentro del enemigo, firmemente resuelto a salvar a los sitiados en Nicópolis. El 12 de septiembre se le une el contingente serbio de Stepán Lázarievich, aliado de los turcos desde la batalla de Kosovo.

La tarde del 24 de septiembre de 1396 reina gran animación en el campamento de los cruzados, que han decidido dar la batalla al día siguiente. Los jefes cristianos se reúnen para preparar el plan de batalla a seguir. Segismundo propone poner en primera línea a los infantes valacos de dudosa fidelidad: estas tropas comprometidas desde el comienzo del combate, no podrán así escaparse si la contienda parece incierta. Tras ellos deben ir los infantes y los jinetes húngaros, con la misión de desbaratar la principal resistencia del adversario. Finalmente, se lanzarán al ataque setecientos caballeros franceses y borgoñones llamados a quebrar la muralla que entorno al Sultán forman los jenízaros. Los alemanes y los bosnios sostendrán los flancos de los franceses. El mariscal Boucicaut y Juan de Vienne aprueban el plan pero numerosos caballeros franceses se indignan ya que se sienten apartados de la primera línea de batalla. La reunión se convierte en una acalorada discusión que finaliza sin concretar la disposición del ejército para el día siguiente.

El alba del martes 26 de septiembre, cuando los dos ejércitos se despliegan en orden de batalla, la formación de las fuerzas cristianas parece impresionante. Adosados al Danubio y a la plaza fuerte de Nicópolis, que no han llegado a tomar, los cruzados están dispuestos en un orden muy distinto al que había deseado Segismundo. La caballería francesa y borgoñona se ha instalado en primera línea. Allí está la flor y nata de la nobleza de Occidente: el conde de Nevers, futuro Juan sin miedo, Guillermo de Trémoille, mariscal del duque Felipe el Osado, el condestable de Francia, Felipe de Artois; el conde de La Marche, Jacobo de Borbón, el chambelán y consejero del rey Carlos VI, Reinaldo de Roya, y el almirante de Francia, Juan de Vienne. En medio de las fuerzas francesas se reconocen las capas blancas con cruces rojas de los caballeros Hospitalarios con su Gran Maestre, Filiberto de Naillac. A un centenar de metros detrás de los franceses, las tropas de la segunda línea han ocupado a su vez sus posiciones: en el centro, el Palatino de Hungría, Nicolás de Gara, y parte de la caballería magiar entre los que también hay numerosos extranjeros: ingleses, como John Holland, conde de Huntingdon y hermano del rey Ricardo I, los alemanes del burgrave Juan de Nuremberg, los contingentes checos de Hermann de Cilly y de Osvaldo de Folkenstein, y los flamencos como Walter de Ruppes y Luis de Zweveghem. Finalmente en esta sorprendente concentración, en la que toda Europa parece estar representada, se distinguen las cruces negras de algunas docenas de caballeros teutónicos, llegados allí con su Gran Prior Federico, conde de Hohenzollern. A la derecha están los transilvanos del príncipe Stepán Lazkóvich y a la izquierda los valacos del prín-

cipe de Mircea. Segismundo manda la reserva con casi 10.000 hombres. 16.000 hombres entre los que figuran más de 1.000 caballeros de élite cubiertos de hierro firmemente decididos a impedir a los turcos el acceso a la Europa cristiana.

Jamás los ejércitos otomanos han tenido que enfrentarse a una fuerza tan considerable. Cierto es que, con sus 20.000 hombres, las tropas de Bayaceto están en ventaja numérica, pero su caballería es mucho más ligera. Del otro lado todo lo que se puede ver del ejército turco es una vanguardia de caballería ligera sobre la loma de la colina tras la que se oculta el grueso del ejército. Tras la loma, protegida por una estacada, se encuentra la infantería turca, los azabs formando la primera línea y los jenízaros en segunda. El cuerpo principal de la caballería sipahi, mandado por el sultán, permanece oculto por la colina, mientras que a su izquierda se encuentran los serbios de Stepán Lázarievich.

Del lado cristiano, el rey de Hungría intenta por última vez imponer su plan. Tiempo perdido. Apenas Segismundo ha vuelto a sus filas cuando los caballeros franceses se lanzan al ataque. Los infantes húngaros les siguen para explotar el impacto causado al enemigo por la caballería. La primera línea de caballería ligera turca estalla literalmente al contacto de la caballería francesa: akinjis, turcomanos y dellis se repliegan hacia la línea que ocupa el grueso de su caballería. Los cristianos tienen entonces una malísima sorpresa: la estacada que quedaba oculta tras la colina y que frena en seco su carga. Detenidos los europeos la segunda línea otomana les lanza una granizada de flechas. Inmediatamente desmontan y continúan su avance a pie, derribando las estacas. Tal es su ímpetu que dispersan también a la infantería. Algunos turcos consiguen retirarse detrás de la caballería de la tercera línea, pero muchos fueron muertos en la llanura. Sin embargo los cruzados, aunque triunfantes, estaban exhaustos. Al coronar por fin la colina se encontraron frente a frente con los spahis del sultán y los serbios. El ataque de estas tropas de refresco les tomó por sorpresa. A pie, cansados, sedientos y sobrecargados por la pesada armadura los caballeros se ven inmersos en una lucha sin piedad y aislados del resto de su ejército. Los caballos sin jinete galoparon desbocados hasta las líneas del resto del ejército cristiano, y como Segismundo se había temido, los Valacos y los transilvanos decidieron dar la batalla por perdida y retirarse, no dejándole otra alternativa que lanzar sus tropas húngaras para intentar rescatar a los imprudentes caballeros occidentales. Pero ya es demasiado tarde, y la caballería turca les hace retroceder y los pone en fuga inflingiéndoles graves pérdidas. Muchos perecieron en el Danubio cuando intentaban escapar. Segismundo, viendo su ejército dispersado, decidió huir en uno de sus barcos y retirarse a su patria.

Mientras tanto, en pequeños grupos de diez o veinte, los franceses, agobiados por el número, siembran todavía la muerte a su alrededor. Felipe de Bar y Guillermo de Tremoille están muertos, seis veces el estandarte de la virgen, llevado por Juan de Vienne, se ha hundido en medio de los combatientes y seis veces ha reaparecido por encima de la lucha. Cuando Juan de Gara cae con la bandera de Hungría, los franceses se han quedado solos y mueren o son hechos prisioneros uno a uno. Juan de Nevers se salvó porque sus ayudantes gritaron quién era y porque accedió a rendirse. Con él fueron hechos prisioneros los condes de Eu y La Marche, Guido de Tremoille y el mariscal Boucicout, por los que se pedirían fuertes rescates. Bayaceto había obtenido una gran victoria, pero a un fuerte precio en bajas. En su rabia ordenó ejecutar a 3.000 prisioneros.

Según Runciman en su "Historia de la Cruzadas": *¿La cruzada de Nicópolis fue la mayor y la última de las grandes Cruzadas Internacionales. Su triste historia sigue fielmente la línea de las desastrosas Cruzadas del pasado, con la diferencia de que el campo de batalla fue en Europa y no en Asia. Los defectos y locuras fueron los mismos. El mismo entusiasmo disipado en pendencias, envidias e impaciencia. Todo lo que Occidente aprendió de este último fracaso fue que la guerra santa ya no se podía realizar nuevamente.*

Escenario y reglas particulares

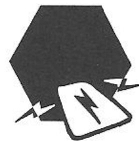
El campo de batalla en el que se desarrolló la batalla y el despliegue se pueden deducir fácilmente del artículo. Ambos bandos pueden desplegar siguiendo el reglamento *DBM* 3.0. Se considera automáticamente al ejército Húngaro como atacante. Ambos ejércitos están calculados a 400 puntos y según las listas del Book 4 de *DBM*. La gran colina es una colina suave que no debe tomarse como terreno accidentado ni difícil para ningún tipo de tropa y que no proporciona al defensor más ventajas de altura que la de poder ocultarse detrás de ella. La moral del contingente cruzado es inquebrantable, su grado de desmoralización es de 6. Además, el general aliado de éstos podrá emplearse como si fuera un subgeneral húngaro. El bando otomano podrá usar el general aliado serbio como si de un subgeneral turco se tratase.

EJÉRCITO HÚNGARO

Comandante en jefe		
Segismundo, rey de Hungría.	Irr Kn(O)	1
Nobles húngaros	Irr Kn(O)	5
Caballería húngara	Irr LH(O)	8
Szekelers	Irr LH(S)	5
Lanceros húngaros	Irr Sp(I)	8
Arqueros transilvanos	Irr Bw(I)	6
Arqueros húngaros	Irr Ps(O)	6
Bagaje		2
Elementos: 36/12		
Aliados transilvanos y valacos		
Príncipe de Mircea	Irr Cv(O)	1
Boyardos ricos	Irr Cv(O)	2
Boyardos	Irr LH(S)	4
Arqueros	Irr Bw(I)	6
Arqueros	Irr Ps(O)	2
Bagaje		2
Elementos: 14/5		
Aliados cruzados		
Juan de Nevers	Irr Kn(S)	1
Caballeros franco-borgoñones	Irr Kn(S)	4
Otros caballeros	Irr Kn(O)	2
Caballeros Hospitalarios	Reg Kn(S)	2
Bagaje		2
Elementos: 9/6*		
Total de elementos en el ejército:		59/30

EJÉRCITO OTOMANO

Comandante en jefe		
Bayaceto El relámpago	Reg Cv(S)	1
Jenízaros	Reg Bw(S)	8
Jenízaros	Reg Ps(O)	2
Spahis	Irr Cv(S)	4
Spahis	Irr Cv(O)	5
Dellis	Irr LH(O)	4
Bagaje		2
Elementos: 23/8		
Segundo comandante		
Subgeneral Otomano	Reg Cv(S)	1
Akinjis	Irr LH(F)	10
Turkomanos	Irr LH(S)	2
Jabalineros azabs	Irr Ps(S)	3
Arqueros azabs	Irr Bw(I)	8
Bagaje		2
Elementos: 22'5/7,5		
Aliados serbios		
Stepán Lázarievich	IrrKn(S)	1
Vlastela	Irr Kn(S)	4
Arqueros serbios	Irr Bw(I)	4
Húsares serbios	Irr LH(O)	4
Bagaje		2
Elementos: 13/4,5		
Total de elementos del ejército:		58,5/29'5



LA MANO BLANCA:
Reniega de Sauron y de los pueblos libres

SATM

Como ya avisábamos en el último número de LÍDER, la publicación continuada de ampliaciones para los juegos de cartas coleccionables ambientados en la Tierra Media está alcanzando unas dimensiones realmente enloquecedoras. Cuando algunos de los aficionados todavía no han completado la colección de *El Ojo sin Párpado* y otros todavía están calibrando las posibilidades de *Contra la Sombra*, ICE (y Joc Internacional) nos bombardean con una nueva expansión: *La Mano Blanca*. Sin embargo, y por petición vuestra, esta sección también debería presentar barajas de ejemplo sobre cómo utilizar las cartas que van apareciendo, algo que todavía no hemos hecho con *CS*. Por lo tanto, dividiremos este artículo en dos secciones: un comentario sobre *La Mano Blanca* (acompañado de su respectiva checklist) y una baraja de ejemplo que contiene algunas de las cartas de *Contra la Sombra*.

POR GALION EL PRÍSTINO

Llegan los Magos Renegados

Como todas las expansiones para los juegos de cartas coleccionables ambientados en la Tierra Media aparecidas hasta ahora, *La Mano Blanca* viene respaldada por un concepto general que, en este caso, es bastante innovador y sorprendente. La mayoría de las cartas de la ampliación giran en torno a los Magos Renegados, que no son sino manifestaciones de los cinco Magos protagonistas del juego en su versión de héroes. Sin embargo, la particularidad de estos Magos Renegados es que han renunciado a la misión que les encomendaron los Valar (influir sutilmente en los Pueblos Libres para que se enfrentaran a Sauron) y han decidido cumplir su objetivo por su cuenta y riesgo, sin cumplir las directrices de los Valar. Cada Mago intentará vencer a Sauron de una forma concreta: Pallando cree que reuniendo un ejército lo bastante grande podría derrotar al Señor Oscuro; Alatar desea convertir toda la Tierra Media en una reserva natural; incluso el leal Gandalf se siente completamente derrotado y sólo quiere ganar el tiempo suficiente como para salvar cuantas más vidas mejor en su lucha contra Sauron.

Y ahí es donde radica la novedad de la expansión. Como los Magos han renunciado a las imposiciones de los Valar, pueden utilizar cualquier recurso que tengan a su disposición para cumplir su objetivo. Hablando en plata, el fin justifica los medios, lo que en términos de juego significa que un jugador Mago Renegado podrá utilizar recursos tanto de héroe como de servidor para cumplir su misión que, al fin y al cabo, es la misma que cuando no habían renegado: conseguir el mayor número de puntos de victoria. Existe otra forma de ganar la partida, y es conseguir poner en juego El Anillo Único y, a continuación, ir jugando una carta concreta (llamada Un Nuevo Señor de los Anillos) mediante la cual se supone que el Mago Renegado ha conseguido dominar el Anillo y derrotar a Sauron.



Muchos os estaréis haciendo la siguiente pregunta: si un Mago Renegado puede utilizar cartas tanto de héroes como de servidores, ¿qué cartas presentará la expansión? Muy sencillo. Para comenzar, se nos presentan nuevas manifestaciones de los ubicuos (porque ya van tres manifestaciones) Alatar, Gandalf, Pallando, Radagast y Saruman. Una particularidad de las cartas es que indican, dentro del icono de una mano blanca, el número de puntos de influencia general que tendrá el jugador que lleve a ese Mago Renegado (y que pueden encontrarse por encima y por debajo de 20). Por si fuera poco, también nos presentan cuatro cartas de lugares de Refugios de Mago (Las Torres Blancas, Rhosgobel, Isengard y Minas Profundas) que serán los únicos Refugios que podrán utilizar los Magos Renegados, pues al abandonar los senderos del Equilibrio de las Cosas, nunca más podrán acceder a recintos sagrados como Lórien o Rivendel.

Por si fuera poco, las desventajas de un Mago Renegado no acaban ahí. Como los personajes más poderosos serán conscientes de que han abandonado su misión, no estarán dispuestos a servirles. Por lo tanto, un Mago Renegado sólo podrá controlar personajes de Mente inferior a 6 (o a 7, si se ponen en juego ciertas cartas), y no podrá reclutar a su servicio a personajes orcos ni trolls, aunque sí medio-orcos (desventaja, que, una vez más, puede paliarse con la puesta en juego de diversas cartas).

Pero la desventaja más grande que sufren los Magos Renegados son los denominados Puntos de Deterioro, que indican el grado en el que un Mago Renegado se ha desviado de su misión original. Cuantos más Puntos de Deterioro tenga un Mago Renegado, más corrupto se encontrará (pues, como se nos indica en las reglas, un Mago Renegado no es más que

II campeonato europeo y mundial de SATM segundo anillo único para el concilio de Rivendel

Los días 16, 17 y 18 de enero se celebró en L'Annex de Golferichs (Barcelona) el II Campeonato Europeo y Mundial del juego de cartas coleccionables de la Tierra Media, organizado por el Concilio de Rivendel (*JOC Internacional*).
Ateniéndonos a los resultados, dos son las conclusiones más inmediatas. Primera, la historia se repite: El portador del Anillo Narya (Campeón de Europa) sigue siendo sueco, Joachim Burman, y el Anillo Único del Campeón del Mundo permanece en manos de un Istari español: Héctor Sanz, de Madrid. Segunda, la Sombra anda cerca: Aunque ambos triunfaron con mazos de Mago, segundo, tercer y cuarto puesto de los dos torneos fueron para los mazos de espectro de Fabrice Marchand (Francia, 2° Mundial, 3° Europeo), Wim Heemskerk (Holanda, al revés que Fabrice) y Juho Säkliä (Finlandia, 4° en ambos). Las dos quintas plazas también fueron para españoles. Supremacía europea, pues, en *SATM*. Destacar la primera intervención de un Istar argentino, Mariano Constantino, 17° en el Mundial.
Esto es todo al cerrar la edición. En el próximo número de la revista encontraréis un completo reportaje sobre el evento.

un Mago que ha fallado su chequeo de corrupción) y, a la vez, más libertad tendrá para utilizar cualquier recurso que tenga a su disposición. Los Puntos de Deterioro vienen determinados por unas cartas (llamadas, evidentemente, de Deterioro) que, a su vez, otorgan diferentes ventajas a un Mago Renegado. Cabe distinguir este tipo de cartas en específicas de un Mago Renegado o generales. Un ejemplo de las primeras sería Profeta del Destino, que sólo puede ser jugada sobre Pallando y le permite hacer un chequeo de influencia a distancia, mientras que un ejemplo de las segundas sería Malas Compañías, que no tiene por qué ser jugada sobre un Mago Renegado concreto y permite a un jugador incluir personajes orcos o trolls en sus compañías.
Creo que hasta aquí ya os he revelado suficientes cosas como para poneros los dientes largos. La expansión contiene muchas otras novedades y cartas interesantes, aunque llama la atención que sólo esté formada por 120 cartas, prolongando un declive en el número de cartas por expansión que se inició hace tiempo, que parece no tener fin y que comienza a ser realmente preocupante. Sin embargo, es una expansión realmente jugosa, que abrirá nuevas estrategias al presentar la posibilidad de mezclar manifestaciones de cartas. En el próximo número continuaremos desgranando los contenidos de *La Mano Blanca*.

Baraja para Contra la Sombra: El Señor de los Dragones

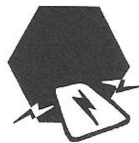
El objetivo de esta baraja es conseguir, como jugador Espectro del Anillo, el máximo número de puntos de victoria gracias a las facciones de dragones, por lo cual la mayor parte de la partida tendrá lugar en la zona del Brezal Marchito, los Pasos de las Montañas Grises, el Norte de Rhovanion y las Colinas de Hierro. Aparte de las cartas de facciones propiamente dichas, hay tres tipos de cartas que necesitaremos: cartas que cancelen ataques (la zona es muy peligrosa), objetos que podamos utilizar para facilitar la puesta en juego de las facciones de dragones y otras cartas que nos ofrezcan modificadores a las tiradas de influencia contra facciones.
La baraja está pensada para tener su máximo efecto en una partida a dos barajas. En la primera parte de la partida, deberás reunir el máximo número de objetos mayores (utilizando Objeto Robado, Botín Bien Buscado u otras cartas semejantes para jugar más de un objeto en un lugar), a la vez que, con *El Ojo sin Párpado*, vamos pasando las cartas (de objetos mayores o de facciones) que necesitemos de la baraja complementaria al mazo de juego.
En la segunda parte de la partida, deberemos dedicarnos a ir poniendo en juego todas las facciones de dragones que podamos, sacrificando los objetos (principalmente los mayores) para facilitar la tirada. Aprovechando que la partida girará en torno a esa zona, también se puede aprovechar para poner en juego la facción de los Orcos del Hielo, que no es tan difícil de poner en juego.
Las cartas incluidas son meramente orientativas, sobre todo en el caso de los objetos, y he reducido el alcance de la partida reduciendo el número de lugares a la zona de Rhovanion, el Brezal Marchito y las Colinas de Hierro, aunque, si se desea, se puede ampliar la región visitada, cambiar las cartas de objetos o incluso las de facciones. La baraja de adversidades podría ser cualquiera, al igual que la de personajes (aunque serán necesarios bastantes exploradores y guerreros).
Buhr Widu puede ser utilizado para poner en juego objetos mayores o para poner en juego al Troll de Dos Cabezas, que necesitaremos para no perder puntos por aliados.

BARAJA

Recursos
3 Botín Bien Buscado
2 Objeto Robado
3 El Ojo sin Párpado
2 Ojo que Nunca Duerme
2 Consejos Perversos
2 Distracción
2 Regalos como los de Antaño
Cota de Malla Negra
Scatha Despierto
Yelmo Alto
Smaug Despierto
Lanza de Punta Ancha
Daelomin Despierto
Itangast Despierto
Trasgos de las Montañas Grises
2 Usriev Traidor
Amenazas
3 Llamada Repentina
2 Un Buen Lugar para Esconderse
La Cota de Mithril
Escudo de Piel de Marta
2 Trolls de Dos Cabezas

Lugares
Hueco Ovir
La Cima Danzarina
Colina Dorada
Roca de la Ira
El Trono del Viento
La Montaña Solitaria
Fortaleza Enana de las Colinas de Hierro
Gondmaeglom
Cavernas de Ûlund
Buhr Widu
Minas Morgul
Carn Dûm
Dol Guldur
Geann a-Lisch

Baraja Complementaria
Agburanar Despierto
Cota de Malla Negra
Lanza de Punta Ancha
Bairanax Despierto
Yelmo Alto
Leucaruth Despierto
Escudo de Piel de Marta
3 Atrapar un Olor Fugaz



CHECKLIST DE LA MANO BLANCA

Nombre Castellano	Frecuencia

Personajes

Alatar	C
Doeth (Durthak)	R
Euog (Ulzog)	R
Gandalf	C
Lugdush	I
Matón Bizco	C
Pallando	C
Radagast	C
Saruman	C
Sureño Malicioso	C
Uglúk	R
Un Viajero Poco Agraciado	C

Lugares

Isengard	C
Las Torres Blancas	C
Minas Profundas	C
Rhosgobel	C

Aliados

Noble Montura	C
Pájaro Negro de Radagast	I

Recursos de Suceso Permanente (Héroes/Deterioro)

Actos Vergonzosos	I
Amigo de las Cosas Ocultas	I
Amigo de Gandalf	I
Aprendiz de Pallando	I
Arco de Alatar	R
Atuendo del Cazador	I
Anillo de Fuego	R
Anillo de Saruman	R
Bastón de Pallando	R
Cámaras en la Corte Real	I
Cambiatonos	R
Caminos Roídos	R
Capucha de Pallando	I
Ciego a Todo lo Demás	C
Cinturón de Radagast	R
Cosecha del Excavador	I
Dar Bienvenida a los No Esperados	R
Devorador de Tierra	R
Doble Negocio	C
El Concilio Libre	R
El Mago Blanco	R
El Señor de la Forja	I
El Sombrero Gris	I
Embajada Gris	I
Esclavo de la Voz	C
Escudero de Caza	I
Escuela Arcana	R
Esperar el Ataque	R
Forjas de Guerra	I
Fortaleza de las Torres	I
Gran Engaño	I
Gran Patrón	C
Guante de Radagast	R
Hombre Diestro	I
Indicios de Sabiduría	I
La Fortaleza de Isen	I
La Gran Caza	R
La Mano Blanca	R
Los Vigilantes de Oromë	R
Legado de Herreros	C
Malas Compañías	C
Manto Multicolor	I
Maquinaria de Saruman	R
Mirmidón del Mago	C
Nunca te Niegues	I
Profeta del Destino	R
Refugio Protegido	I
Refugio Oculto	C
Reunión de Lealtades	C
Señor Alado del Cambio	R
Señor de las Formas	I
Sortilegios Nacidos de la Discordia	I
Tesoro de Mago	R
Tramando Desgracias	C
Travesuras Maliciosas	R
Túnica con Bolsillos	I
Un Engendro Grotesco	I
Un Mundo Más Alegre	C
Un Nuevo Señor de los Anillos	R
Una Progenie Prematura	C
Unirse a la Caza	I
Verdades del Destino	I

Facciones

Bestias de los Bosques	C
Caballos Salvajes	R
Grandes Medio-Orcos	R
Medio-Orcos	I
Sabuesos Salvajes	I
Una Panoplia de Alas	C

Objetos

Llaves de Orthanc	R
Llaves de las Torres Blancas	R

Objetos (Servidores)

Arco Mecánico	C
Explosión de Fuego	C
Fuego Líquido	R
Vapores Nocivos	I

Recursos de Suceso Breve (Servidores)

Arrastrarse Sigilosamente	C
Gobernar las Tormentas	R
Imitación	R
Luz Blanca Quebrada	I
Sumergirse en las Sombras	R
Veneno en su Voz	I

Recursos de Suceso Permanente (Servidores)

Abierto a Cualquier Llamada	I
El Concilio Negro	R
La Hoja Flamígera	R
Penetrando todas las sombras	I

Adversidades Criatura

Caras de Trasgo	R

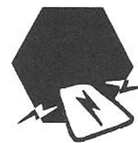
Adversidades de Suceso Permanente

Algún Otro Poder en Juego	R
Atrapado por la Ambición	C
Corazón Enfriado	I
Daño de los Necios	I
Dientes Sucios al Descubierto	C
Expulsado de la Orden	R
Garra Grotesca a la Vista	R
La Venganza de la Naturaleza	R
Máscara Desgarrada	R
¡No Bajarás!	I
Nostalgia del Oeste	I
Podredumbre Interior	R
Renunciar al Poder por los Artificios	R
Restos y Despojos	R

Adversidades de Suceso Breve

Ciego al Oeste	C
Ecos de la Canción	C
Ira del Este	C
Pueblos Enteros Levantados	R
Río Abajo Hasta el Mar	R





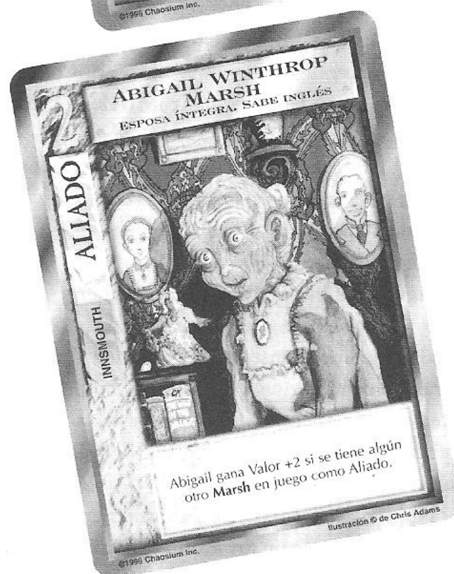
COMODINES EN LA MANGA

MYTHOS

Queridos feligreses, es cierto que una baraja bien diseñada no garantiza la victoria, además hay que saber jugarla. Sin embargo, hay ciertas cartas que, por su versatilidad, pueden facilitarnos las cosas. Y en la hoja parroquial de hoy nos vamos a dedicar a hablar precisamente de ellas.

POR EL PADRE ANGUS O'BRIAN,
CLÉRIGO DE FE TITUBEANTE





Para simplificar la lectura de este catálogo de comodines, lo hemos dividido por tipos de cartas. Junto con la explicación de la carta en cuestión introducimos unas aclaraciones sobre el modo y momentos más apropiados para jugarlas.

Aliados

– Cualquier Aliado que proteja contra el robo o la pérdida de artefactos y libros puede resultar muy útil (todos los Detectives y Guías). A cambio de enterrarlo evitaremos la pérdida de aquellos. Especialmente aconsejable cuando el objeto a proteger es ese Libro cargadito de hechizos que tanto nos ha costado reunir.

– Los Aliados que conocen hechizos (Asenath Waite Derby, Keziah Mason, Carl Stanford...) también tienen ciertas ventajas: pueden ser bajados en combinación con el hechizo (o hechizos) que conocen, pueden conocer cualquier tipo de hechizos (es decir, no están limitados por los iconos de tipos de hechizo, como lo están los Libros) y cuando usan los Hechizos el uso de estos NO nos cuesta ningún punto de Cordura (aunque hay que enterrar el hechizo después de usarlo). Como contrapartida, dichos aliados suelen ser Corruptos (y cuesta COR bajarlos) pero la pérdida se puede compensar bajándolos con Hechizos de coste de COR muy alta (que, al usarlos, no nos costará nada).

– Todos los Aliados Cultistas pueden ser invocados como Monstruos en el Mazo de Amenaza (suponiendo que estemos en la pertinente Localización con Portal). Ello resulta particularmente útil en dos casos: cuando los otros jugadores están hinchando sus Mazos de Amenaza con monstruos y no podemos hacer nada más para evitar la tragedia, y cuando el Cultista en cuestión es un requisito para completar una Aventura pero no podemos bajarlo porque no nos hallamos en la localización apropiada. Además, pueden ser invocados con Artefactos (armas) en el mazo de Amenazas, suponiendo que la Localización en la que estemos tenga el Atributo de Artefacto, además del de Portal.

– Muchos Aliados aumentan su valor defensivo al ser combinados con otros Aliados específicos o con ciertos Artefactos (por ejemplo, toda la Saga de los Marsh entre ellos y/o en uso con las Joyas de los Profundos). Es algo a tener en cuenta a la hora de diseñar la baraja ya que, por el mismo número de cartas, tenemos Aliados con mayor poder defensivo.

– Otros Aliados pueden aumentar o disminuir el número mínimo o máximo de cartas que se pueden retener en la mano después de un Turno de juego. Ello es especialmente interesante según nuestro modo de jugar, cosa que explicábamos en números anteriores.

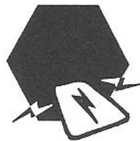
– El Idioma que saben hablar los Aliados es algo muy a tener en cuenta cuando se diseña una Baraja, ya que solo el Aliado o Aliados que sepan hablarlo podrán "traducirnos" el Libro que necesitamos. Si el Libro que deseamos puede ser cualquiera (porque es nombrado genéricamente en una aventura, por ejemplo) lo más recomendable es que dicho Libro esté escrito en Inglés ya que casi todos los Aliados e Investigadores saben hablarlo. Si nuestras aspiraciones filológicas son más altas, es decir, necesitamos Idiomas más exóticos, siempre es más recomendable optar por el Aliado que hable el mayor número de Idiomas posible. Y si entender el Libro es imprescindible para la Aventura, siempre es mejor ser precavidos y ponernos un par de Aliados que conozcan el idioma, no vaya a ser que a alguno le pase una desgracia antes de que consigamos bajar el Libro.

(NOTA: algunos Artefactos, como la Cabeza de Bronce, que permiten conocer varios Idiomas adicionales al Investigador pero, lógicamente, cobran su precio en COR. También hay un Libro, el de Dzyan en su original Atlante, que permite hablar varios idiomas, pero necesitas algún Aliado que sepa Atlante para poder usarlo).

– Unos pocos Aliados (como H.P. Lovecraft o Madame Blavatsky) tienen el poder de curar Fobias, aunque suele ser necesario estar en alguna Localización especial para que puedan hacerlo (en el ejemplo, en Providence y en Europa respectivamente). Pueden resultar de ayuda en el caso que hayamos agotado las Localizaciones que nos permiten Curar Fobias (especialmente Manicomios).

Artefactos

– Dinamita: Aumenta notablemente el poder defensivo de un Aliado (+6) pero tiene algunos inconvenientes: cuesta COR, puede estallarte en la cara (con el Suceso del Fallo Catastrófico) y el Aliado que la lleve y sea usado para defender debe ser enterrado tras el combate,



independientemente de que muriera en el combate o no. Siempre es aconsejable dar la Dinamita a un Aliado con un poder defensivo bajo y sin ninguna importancia para la partida, para prevenir desgracias.

– ¿Armas Mágicas o Normales?: El poder de las Armas Mágicas estriba en que son las únicas capaces de bloquear a Monstruos Invisibles. De allí que su valor defensivo sea menor y, además, cuesten puntos de COR. Si lo que interesa es tener una arma sin más, es mucho más aconsejable usar una Thompson que la Espada de Paracelso, ya que no cuesta COR y hace más daño.

– El Anillo de Eibon: un auténtico "reventador de partidas" ya que permite echar una ojeada a la mano de un oponente (durante 13 segundos bien contados) y decidir su próxima jugada. Tiene un coste de COR bastante alto (-1 por bajarlo y -2 cuando se usa) pero vale la pena ya que puede evitar que el contrario gane una partida, amén de el placer de poder ver la cara que se le pone cuando estás examinando sus cartas.

– La Esfera de Nath: otro Artefacto que puede desmontar una Aventura entera. Obliga a descartar la Localización (con lo que no sirve para la Aventura) actual del Investigador y traslada a éste a la Localización anterior más próxima. Especialmente idónea para cuando la Localización es Exótica (R'lyeh, Celeano...) y cuesta tanto de alcanzar. Con la Esfera de Nath tal esfuerzo no habrá servido para nada.

Aventuras

Aunque *Mythos* es un juego cuidadosamente diseñado, no todas las Aventuras están equilibradas, es decir, comparativamente no todas las Aventuras cuestan igual de completar aunque den los mismos puntos de Aventura y de COR. Así "Tu Primer Gran Reportaje" o "Una Noche Oscura y Tormentosa" son mucho más fáciles de completar que "Aves y Byakhees" o "El Extraño Paquete" aunque todas ellas dan los mismos puntos de Aventura (+6) y de COR (+2). Lo mismo pasa con las Aventuras más difíciles, aunque es mejor que lo descubráis vosotros mismos (la experiencia es un grado, dicen).

Sucesos

– Fobias: todas las Fobias que mermen COR en referencia a Atributos de una Localización (por ejemplo, la Hidrofobia respecto al Atributo de Agua, o la Dendrofobia respecto al Bosque) son unas asesinas lentas pero seguras. A lo largo de la partida cobran un precio muy alto y es recomendable quitárselas cuanto antes o evitar las localizaciones a las que se les tenga fobia en la medida de lo posible. Además, no tienen ningún coste de COR para el jugador que las pone en juego. Viendo la pupita que pueden hacer estos Sucesos, y por tan módico precio, los diseñadores del juego han decidido reajustarlas: en los nuevos suplementos aparecidos en inglés (*Dreamlands* y *New Aeons*) las Fobias cuestan puntos de COR para el jugador que las usa, así que aprovechar el chollo de las Fobias de las primeras ediciones, chicos, que esto se acaba.

– Contacto Mental con la Gran Raza de Yth: ya hemos cantado sus excelencias en artículos anteriores. Esta carta permite deshacer la última jugada de un contrincante, haciendo que entierre la/s carta/s jugada/s. Esta carta puede servir tanto para defenderse (deshaciendo, por ejemplo, todo un "combo" de Monstruos que hayan sido bajados a la Amenaza) como para deshacer una Aventura (haciendo que el contrario descarte una Localización o Artefacto de esos tan típicos para completar Aventuras), aunque no puede usarse para impedir que el contrario baje una carta de Aventura. Sin embargo hay que usarla con mucha prudencia ya que es Única. Existe además un Libro que protege contra su nefasta influencia: las Arcillas (¿dije "Libro"?) de Eltdown (en Glifos) aunque, creedme, es bastante difícil de conseguir para la colección (desventajas de ir contra los designios de la Gran Raza de Yth).

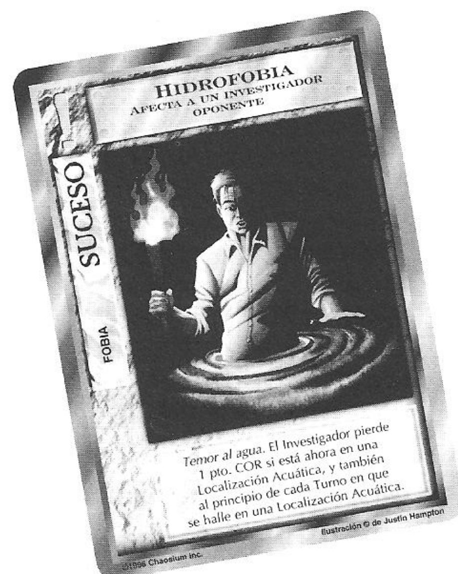
– Luz Solar Directa: varios Monstruos son directamente enterrados cuando este Suceso está en juego. Además, merma considerablemente las fuerzas de los Muertos Vivientes al impedir que ataquen en medio de la Noche.

– Tormentas: Únicamente recordar que la redacción de estas cartas es un tanto ambigua (por el escaso espacio del que se dispone para explicar sus efectos) y puede dar lugar a múltiples malentendidos. Consultad LIDER59, donde ya explicamos todo sobre el tema.

– Multitud Enfurecida: 5 puntos de COR para el jugador afectado si no se va de su Localización actual en la próxima jugada. Ideal para hacer que el contrincante mueva el trasero de un Manicomio o Portal. Naturalmente, el momento más propicio para usarla es cuando el propio jugador haya anunciado el primer Pase.

– Fallo Catastrófico: Revienta el Arma de un Aliado, provocando la desafortunada muerte del mismo. Ideal para eliminar Aliados con un alto poder defensivo o con Armas algo exóticas que puedan servir para una Aventura, ya que esta carta hace que el Arma sea Descartada y NO enterrada.

– Terremoto: Un Suceso que tiene los mismos efectos en la práctica que la Esfera de Nath, ya explicada antes.



– Encuentro Fortuito: Permite bajar a un Aliado en cualquier Localización, aunque no cumpla los requisitos necesarios para ello. Es de gran utilidad para jugar con todo tipo de Aliados, especialmente con los de otras regiones (por ejemplo el Oriente Medio) aunque no estemos en el lugar apropiado.

– Monoplano de Carlinga Cerrada: Es el único suceso de Viaje que permite transportarse entre Regiones y jugar inmediatamente la carta de Localización, sin tener que esperar al siguiente Turno.

– Inestabilidad en los Mitos (Sullivan): permite "robar" dos Monstruos del Mazo de Amenazas de un contrario y usarlos como parte de tu Mazo durante la fase de Combate. Ideal para hacer probar a los partidarios acérrimos de los Monstruos un poco de su propia medicina.

Hechizos

Casi todos los Hechizos representan alguna excepción a las normas generales que contiene el reglamento. Es importante conocerlos bien, así como entender perfectamente todos y cada uno de sus efectos posibles. No podemos explicar aquí los usos y efectos de todos y cada uno de los Hechizos que existen en el juego, así que nos dedicaremos a aquellos que nos parecen más importantes.

– Signo de Eibon: Entierra aleatoriamente una carta del Mazo de amenazas del contrario. Lo realmente importante es que esto puede incluir Primigenios y Dioses Exteriores. El Símbolo de los Antiguos también sirve para esto, aunque afecta directamente al P-DE (sin determinación aleatoria).

– Nube de Memoria: Un auténtico comodín contra Fobias, por un módico precio (-1 a

COR) podemos enterrar TODAS las Fobias que afecten a nuestro Investigador. La Maldición de las Ratas también afecta a las Fobias (aunque no las cura), hace que un Contrincante sufra durante una Ronda todas las Fobias que haya puesto en juego. Muy recomendable para usar contra jugadores que basan todo su juego ofensivo únicamente en las Fobias.

– Todos los Hechizos de Invocación-Control (Ritual Voola, Ángulos de Tagh Clatur, Dominio sobre los Muertos...) permiten un doble juego: si se usan como Invocación se puede lanzar directamente un Monstruo (o Monstruos combinados) sobre un rival, sin esperar a la fase de Combate, éste sólo podrá defenderse con Aliados (todo un elemento sorpresa a tener en cuenta). Si se usan como Control permiten controlar un Monstruo (de la clase especificada en la carta) del Mazo de Amenaza del Oponente, hasta el final de la fase de Combate.

– Ola de Olvido: Un Hechizo que tiene los mismos efectos que la Esfera de Nath y el Terremoto, antes explicados.

– Remortificación: Una gran puñalada contra el Oponente que lance sus Monstruos contra nosotros, todos los Aliados que nos mate se levantarán de nuevo al final de la fase de Combate, clamando venganza y atacándole. El Oponente puede oponer sus propios Aliados (de quedarle alguno) para defenderse. Por un coste razonable (-2) nuestros Aliados servirán así como defensores (en el Combate normal) y como atacantes (al final de la fase de Combate), con lo que al contrincante le puede salir el tiro por la culata (especialmente si lanzaba la ofensiva para acabar con nuestros Aliados).

Libros

Todos los "grandes" Libros (que acostumbran a costar 2 ó más puntos de COR), suelen tener poderes adicionales que pueden resultar de gran ayuda. Aparte de las Arcillas de Eltdown en Glifos y el Libro de Dzyan en Atlante, no hay que menospreciar:

– El Libro de Eibon en Atlante y en Hiperbóreo, ni el Necronomicón en Latín o en Griego o los Siete Libros Crípticos de H'san en Chino, ya que todos ellos permiten coger una carta adicional al principio de cada nueva Ronda.

– El Cthaat Aquadingen, el Culte des Goules o el Unaussprechlichen Kulten, que aumentan el poder ofensivo de ciertos Monstruos (de Profundos y afines el primero, de Muertos Vivientes los dos últimos).

– Los Textos de R'lyeh tanto en Atlante como en Chino, ya que sirven también como piezas del Disco de R'lyeh.

– El Kitab Al-Azif, un auténtico disruptor del juego, que permite jugar los Aliados como Monstruos y los Monstruos como Aliados, a discreción del jugador. Se hace muy curioso el tener unos cuantos Shantaks como guardaespaldas.

(NOTA: Es conveniente proteger bien todos estos Libros ya que, aparte de los poderes referidos, pueden contener un gran número de Hechizos, con lo que suelen convertirse en objetivo prioritario de robo o destrucción por parte de los Oponentes).

Localizaciones

A la hora de diseñar la baraja hemos de optar por las Localizaciones que compartan el mayor número de Atributos posibles requeridos en las diversas Aventuras que queramos completar, tal como explicábamos en artículos pasados. Esto, sin embargo, puede resultar un arma de doble filo: también nos hace más vulnerables al uso de Fobias que hagan referencia a Atributos de las Localizaciones. Al igual que ocurre con los Libros, hay ciertas Localizaciones específicas que pueden proporcionarnos ayuda adicional durante la partida:

– Algunas cartas (como la Hostelería de Knight's Head, el café de la Calle Lowell o ciertos Cementerios, Mezquitas o Iglesias) permiten enterrar Fobias a cambio de pasar un Turno en ellas, lo que resulta una gran alternativa a los Manicomios, que suelen tener efectos secundarios más peligrosos.

– Ciertos Portales (la Mole Antonelliana, 197 de Calle Pickman, o la Logia de la Sociedad del Crepúsculo de Plata) pueden ser utilizados más de una vez, aunque por un coste suplementario de COR.

– Otras Localizaciones específicas (como la mayoría de las situadas en la Universidad de Miskatonic) otorgan bonificadores defensivos a Aliados de algún tipo (los Profesores y Estudiantes en el ejemplo). Es algo a tener en cuenta si ves que un combate se avecina, tienes las cartas adecuadas y quieres mejorar tu potencial defensivo.

– En algunos Cementerios con Portal (como la Necrópolis, las Catacumbas bajo París o las de Roma) puede usarse este Portal para Invocar un Muerto Viviente (igual efecto que un conjuro) o para resucitar un Aliado, que pasará del Mazo de Crónica al de Amenaza.

– En los Muelles de Boston, se pueden recuperar Artefactos perdidos en el Mazo de Crónicas, a cambio de gastar 2 puntos de COR. Si se tiene en cuenta que esta Localización da un +1 a COR, la pérdida no es tan grave.

Monstruos

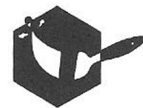
– Ciertos Monstruos tienen sorpresa, aparte de su poder ofensivo. Así los Mi-Go y los Ángeles Descarnados de la Noche, pueden robar Artefactos o Aliados, respectivamente, de sobrevivir al Combate Cósmico. La diferencia es que los Primeros entierran los Artefactos robados, mientras que los segundos obligan directamente a descartar al pobre Aliado, con lo que no puede contar para la Aventura en curso.

– Muchos Monstruos pueden combinarse, es decir, pueden ser jugados al mismo tiempo. Así, por ejemplo, los Vampiros de Fuego o el Pueblo Serpiente. De esta manera nos podemos descartar hasta de cuatro cartas del mismo tipo en una sola jugada, sin hablar ya de cuando se pueden combinar diversos tipos de Monstruos, como el Padre Dagón o la Madre Hydra con los Profundos. Tales combinaciones suelen tener un efecto psicológico fulminante en los Oponentes, con lo que es mejor reservarlo para dar golpes definitivos a alguno de los contrincantes y asegurarse la victoria, porque es bastante probable que en la fase de Combate vayan todos a por ti, por aquello de que más vale prevenir...

– Algunos Monstruos tienen bonificadores a su poder ofensivo si se da alguna circunstancia en el juego. Por ejemplo, los Esqueletos y Vampiros si es de Noche, o los Dholes si el contrario se halla en alguna Localización Subterránea. Lógicamente, es más aconsejable usar estos Monstruos cuando se dé la circunstancia propicia. Por ejemplo, en el primer caso jugando un Suceso de Noche (o aprovechando el que haya tirado algún Oponente) en el segundo haciendo que los Dholes ataquen a aquel (o aquellos) de tus oponentes que se encuentren en la Localización Subterránea.

– Y unos pocos Monstruos reciben bonificadores ofensivos al ser combinados con otros (normalmente del mismo tipo). Así las Semillas Informes, que aumentan su valor en +1 por cada otra Semilla que les acompañe con lo que, de tener cuatro en el Mazo, supone una friolera de 12 puntos de daño (y además sin ningún coste de COR).

Y este Clérigo de Fe Titubeante se despide ya de vosotros, esperando que estos humildes consejos os hayan servido de alguna ayuda en la Lucha contra los Primigenios, Dioses Exteriores y demás escoria.



EN EL CAMPO DE BATALLA

Hemos recibido numerosas cartas pidiéndonos que, en esta sección, explicáramos cómo se hacen "rápidamente" campos de batalla para jugar a Wargames. El artículo de hoy está dedicado por entero a este apasionante tema. De nada, chicos, y a pedir por esa boquita, que para eso estamos.

POR SALVADOR TINTORÉ



a hace unos cuantos números que hablamos de como pintar ejércitos para wargames. Así pues, era una asignatura pendiente el dedicar un segundo artículo al campo de batalla, y nuestros lectores se han encargado de recordárnoslo. Allá vamos. Y los otros lectores (y lectoras) que esperan ávidamente las siguientes entregas de nuestro minicursillo sobre dioramas (interrumpido inexcusablemente hace varios números), que tengan paciencia y no desesperen. Mientras tanto, quizás puedan consolarse con el tema de hoy y puedan sacar algún provecho.

Introducción

A la hora de diseñar y hacer un campo de batalla como Dios manda no sólo hemos de tener en cuenta la vistosidad del mismo. Hay otros factores que también deben ser considerados, además del tiempo y dinero de que disponemos:

– Su montaje y desmontaje, más o menos fácil o rápido: dependiendo de lo que vaya a durar una partida (una tarde, o varios días o semanas). No es lo mismo hacer un campo de batalla con elementos que se puedan poner y quitar rápidamente (un tapete con montañas de poliexpán y arbustos de modelismo) que un pesado macrodiorama (íntegramente realizado con yeso) que es tan lento de hacer como difícil de guardar. Además, la mesa del comedor está precisamente para comer.

– El equilibrio de las figuras, es decir, la jugabilidad del campo. Aunque los campos de batalla vistosos y realistas quedan muy bonitos, hemos de ser un poco prácticos. El campo de batalla nace, al fin y al cabo, para que las figuras sean situadas en este (y a ser posible aguantándose de pie). Una anécdota ilustrativa: Cierto wargamero me invitó a jugar una partida de napoleónicos en su casa, sobre un diorama que había construido. Nuestra épica batalla tuvo que ser suspendida cuando descubrimos que las bandejas de figuras (y las figuras individuales) no podían mantenerse de pie sobre esas montañas 'tan bonitas' (y escarpadas) que había plantado en medio del campo.

– La ambientación de la batalla: no es lo mismo jugar un wargame histórico que uno futurista. Este simple hecho condiciona los elementos escénicos a usar en el campo de batalla (por ejemplo, un campo en el primer caso y un paisaje espacial en el segundo).

– La escala de las figuras: los wargames basados en juegos de rol (en su inmensa mayoría medievales fantásticos) suelen usar una escala de 25 mm. Los wargames históricos prefieren los 15 mm, ya que permite un mayor número de figuras por ejército. Así, la escala de las figuras que vamos a usar es importante, ya que determinará, aproximadamente, todo el tamaño de los elementos escénicos puesto que han de guardar una cierta proporción con las figuras.

Preparación

Es altamente recomendable hacerse un plano más o menos detallado (aunque sea un simple esbozo) del campo de batalla antes de empezar a construirlo. En este plano se habrían de incluir todos los elementos importantes que queremos que aparezcan (montañas, casas, ríos) así como su disposición y localización aproximada. Los jugadores de wargames históricos ya están muy acostumbrados a repetir fielmente mapas de batallas históricas, que pueden encontrarse en un buen número de publicaciones especializadas. Los jugadores de fantásticos no tienen tanta suerte, y han de echar mano de su imaginación, aunque algunas revistas del sector (sobre todo *White Dwarf*) ya hace algún tiempo que publican mapas de campos de batalla, incluyendo ilustrativos consejos sobre cómo diseñarlos.

Hay ciertos wargames (como el *Warzone* o el *Warhammer 40.000*) en los que puede usarse una generación aleatoria del campo de batalla, es decir, determinando con dados el tipo de obstáculo y su localización antes de empezar a jugar. Para estos juegos es aconsejable tener un buen número de elementos escénicos ya preparados, por que la planificación del campo es imposible a priori –a menos que se genere el campo primero y luego se dediquen unos cuantos días a construirlo. Pero esta última opción es la menos recomendable, ya que estos sistemas de generación suelen ser para preparar partidas rápidas (en plan domingo por la tarde) y no necesitan de grandes dioramas estáticos, cuya construcción además retarda la partida.

En este artículo explicaremos cómo hacer un tablero de juego, los terrenos, los accidentes geográficos y los elementos escénicos más usa-

dos en todo tipo de wargames. Aún así, tampoco podemos dedicarnos a comentar todas las posibilidades que tiene este apasionante tema, pero si tenéis alguna duda ya sabéis donde escribir (¡y ahora ya tenemos correo electrónico!). Consulta las direcciones en la página 6 de esta revista.

Un último aviso antes de ponernos manos a la obra: un campo de batalla no siempre ha de aspirar a ser lo más realista y detallado posible. Un tapete verde también puede servir perfectamente para simular el mejor de los prados. La imaginación y un poco de ingenio obran maravillas. En todos los apartados de este artículo comentaremos las opciones del tipo "bueno, bonito y barato" (y, lo que es más importante, rápido) que a veces pueden resultar ser las más rentables.

Tablero de Juego

Una mesa grande es el tablero ideal. Para no estropearla hemos de tomar algunas precauciones: si vamos a usar arena, u otros elementos que puedan rayarla o mancharla es mejor que la recubramos con un tapete, un hule de cocina, o un plástico grande (como el que se usa para proteger de la lluvia la ropa tendida) en el peor de los casos.

Si no tenemos una mesa siempre nos podemos fabricar una con un coste bastante bajo: una tabla (medidas según las necesidades y la capacidad de la habitación) que se apoye sobre unos cuantos caballetes (tres es el mínimo recomendable). Si no nos podemos permitir ni eso (ya sabemos que todos los comienzos son duros) siempre queda la alternativa más económica: el suelo. Eso sí, procurad sentaros sobre unos cojines durante el transcurso de la partida, vuestras posaderas os lo agradecerán.

No siempre el tablero de batalla va directamente montado sobre la mesa. Si optamos por hacer un campo de batalla elaborado (sobre yeso o similar) será necesario pegar este a una tabla de conglomerado o de contrachapado. Si el diorama ha de ser muy grande, es recomendable dividir esta tabla en trozos (cuadrados de 25x25 cms es una buena medida). Además, estas piezas pueden ser guardadas más fácilmente y pueden ser reordenadas de diversas maneras por lo que tendremos varios campos de batalla posibles por el mismo precio.

Para hacer un diorama sobre yeso (también valen la escayola, el Tetrion, Aquaplast o similar) mezclaremos el producto con agua y lo distribuiremos uniformemente sobre toda la tabla en una primera capa. Sobre esta capa aún húmeda pondremos arena, césped en polvo, o serrín, según el tipo de terreno que queramos (ver siguiente sección). Si queremos que el terreno sea más o menos irregular, iremos añadiendo sucesivas capas. Todos estos materiales tienen, además, una curiosa característica: aún húmedos absorben la pintura que se les ponga encima, con lo que pintarlos se convierte en una opción muy interesante (esta es, ni más ni menos, la famosa técnica del pintura al fresco, que fue descubierta ya hace unos cuantos miles de años). Para pintarlos se pueden usar todas las técnicas que hemos ido explicando en esta sección, aunque con el pincel seco hay que ir con cierto cuidado, siendo más aconsejable esperar a que yeso y pintura se hayan secado del todo antes de aplicarlo.



Terrenos

Se entiende como terreno el elemento básico del que está compuesto el suelo del campo de batalla (tierra, hierba, asfalto...). No todos los campos de batalla están compuestos de un solo tipo de terreno, y la alternancia de estos suele ser bastante frecuente.

Como ya hemos adelantado, no siempre es necesario simular con el máximo de realismo el terreno. Así, un tapete o trozo de tela del color apropiado (verde, marrón o gris) puede hacer las veces de sustituto del terreno (así tierra, hierba o asfalto). Además, el tapete o tela pueden quitarse rápidamente, se guardan fácilmente y pueden reutilizarse para diversos campos de batalla. Estos tapetes o trozos de tela pueden comprarse en mercerías, tiendas de corte y confección y en los grandes almacenes. Si queremos adherirlos a un tablero de madera, para transportarlos con un diorama montado (o para despiezarlos como antes indicábamos) basta con emplear un poco de cola blanca, aunque esto puede oscurecer el color, dependiendo del tipo y cantidad de cola blanca que usemos, con lo que siempre es mejor diluir un poco la cola en agua.

Los terrenos más usados en los campos de batalla son:

– Arena y tierra: Nada más fácil que poner una ligera capa de tierra de modelismo o de arena fina de playa cubriendo la mesa de juego, el tapete o sobre el yeso del diorama a montar. En este último caso, habremos de añadir alguna capa más de arena, con lo que se habrá de pegar con cola blanca (la primera capa se suele aplicar sobre el yeso aún húmedo, que ya tiene de por sí poder adhesivo). Para imitar la tierra haremos exactamente lo mismo, pero usando tierra de maceta. Si no podemos comprarla, siempre podemos echar mano a la maceta de la vecina, o a la tierra de algún jardín. La sepiolita (conocida comúnmente como arena para gatos y perros) tiene un gran potencial para ser usada en dioramas espaciales, ya que está formada de pequeñas piedrecillas redondeadas y blancas.

– Prados y césped: los materiales más usados son la hierba en polvo (gomaespuma verde triturada) que se vende en la mayoría de tiendas de modelismo y el serrín verde pintado. También nos lo podemos hacer nosotros mismos moliendo algo de musgo seco, o gomaespuma verde con el molinillo del café. Ambos materiales también se pegan, de quererlo, con cola blanca. Para simular el césped, que no es más que un prado regular, hemos de distribuir uniformemente toda la hierba, si estamos trabajando sobre yeso, hemos de procurar que la superficie sea lo más regular posible.

– Asfalto: la mejor manera de imitarlo es usando el papel de lija para metales, ya de por sí de color negro y de superficie algo rugosa. Basta con pegar con cola blanca las planchas de papel de lija necesarias y después dar un ligero pincel seco de color gris o blanco sobre la superficie negra. Las señales en la carretera deberán ser pintadas con pintura blanca.

– Suelos de casas: son pocos los wargames que se desarrollan en interiores, aunque haberlos haylos. Simular el suelo de las casa es una técnica más propia de los dioramas y, al igual que la elaboración de las casas, bastante complicada como para dedicarle todo el espacio que se merece. Resumiendo: la elaboración del suelo depende, lógicamente, del tipo de suelo que queramos. La madera se puede simular con tiras de cartón pegadas paralelamente (o en sucesivos ángulos rectos), debiendo luego pintar la cartulina con marrón e imitar las vetas de madera con un rotring o un pincel fino con pintura negra. La piedra se puede hacer con masilla epoxídica o yeso, haciendo pequeñas bolitas y chafándolas luego contra el suelo, naturalmente deberá pintarse después. Las losas se hacen extendiendo una ligera capa de masilla o yeso sobre una cartulina, y dibujando después las losas con una espátula o una aguja, debiendo ser pintadas posteriormente.

Accidentes Geográficos

– Montañas y montes: Si queremos que sean jugables (es decir, que las figuras puedan ascender por estos) deberemos hacerlos escalonados, o sea, superponiendo varias láminas de poliexpán, gomaespuma gruesa o corcho, cada lámina más pequeña que la anterior, y de modo más o menos concéntrico, dependiendo de la forma de la montaña. Las láminas pueden pegarse entre sí con cola blanca. Una vez pegadas, y con la forma deseada, pueden tratarse de diversos modos: forrarlas con tapete (pegado con cola blanca), pintadas directamente (usando solo pintura acrílica ya que las otras usan diluyentes corrosivos que pueden estropear la montaña), recubiertas de yeso, o recubiertas de algún tipo de terreno, pegado con cola blanca.

Si han de ser inaccesibles (es decir, el único efecto que tienen para el juego es servir de obstáculo, ya que no pueden ser escaladas de ningún modo), podemos dar rienda suelta a nuestra vena artística: pueden usarse desde gigantescas piedras de verdad hasta modelos hechos de yeso o cartón montados sobre una estructura de alambre y convenientemente pintados.

– Mares, ríos, superficies acuáticas: pueden imitarse con espejos, pedazos de vidrio grabado, papel de plata o, incluso, con trozos de tapete azul. Si queremos algo más elaborado, hemos de construir el lecho del río o mar con yeso o masilla, pintarlo de verde y azul e irlo recubriendo con diversas capas de barniz o resina transparente (cada una convenientemente pintada con un verde o azul algo diluido). Las ondas se pueden simular aplicando sobre la última capa, aún húmeda, el chorro de aire de un secador para el pelo.

Elementos móviles

– Árboles y arbustos: se pueden comprar prefabricados en muchas tiendas de modelismo, aunque tampoco es nada difícil hacerlos. Los troncos se pueden imitar con hierbas secas (como el tomillo o romero) o hacerlos con alambres y palos. La hojas se hacen con trozos de líquenes o musgos pegados a los anteriores con un poco de cianocrilato. También pueden servir las hebras de un estropajo metálico viejo. Es recomendable hacer una pequeña base para que los árboles se aguanten de pie, para ello podemos usar un pequeño pegote de masilla, yeso o barro. Si estamos trabajando sobre un diorama de yeso, deberemos clavarlo sobre la superficie. Los arbustos se hacen directamente con líquenes, musgo o con trozos de esponjas viejas cortados y pintados al efecto.

– Piedras y rocas: basta con usar unas cuantas rocas de verdad. Para los dioramas espaciales las rocas de origen volcánico (esas agujereadas y que pesan tan poco) son muy adecuadas. También se pueden hacer rocas con mortero (yeso de la construcción) o trozos de corcho pegados, pero deberán ser pintadas en ambos casos.

– Muros: se pueden comprar prefabricados en yeso o resina, aunque también se pueden hacer con masilla (fabricando cada una de las piedras y pegándolas luego), con piezas de juegos de construcción para niños (como *Tente* o *Exin Castillos*) algo lijadas y pintadas posteriormente. Igualmente se puede hacer una estructura con poliexpán y recubrirla luego de yeso o tetrión, que también habrá de ser pintada.

– Vallas y cercas: la estructura se hace de finos alambres, palillos, maderas o –incluso– con tiras de cartón. Los alambres se pegan con cianocrilato, y el resto de materiales señalados con cola blanca también. Posteriormente se pinta de marrón, con algún lavado de tinta marrón y negra, y se pueden imitar las vetas de la madera del mismo modo que indicábamos para los suelos.

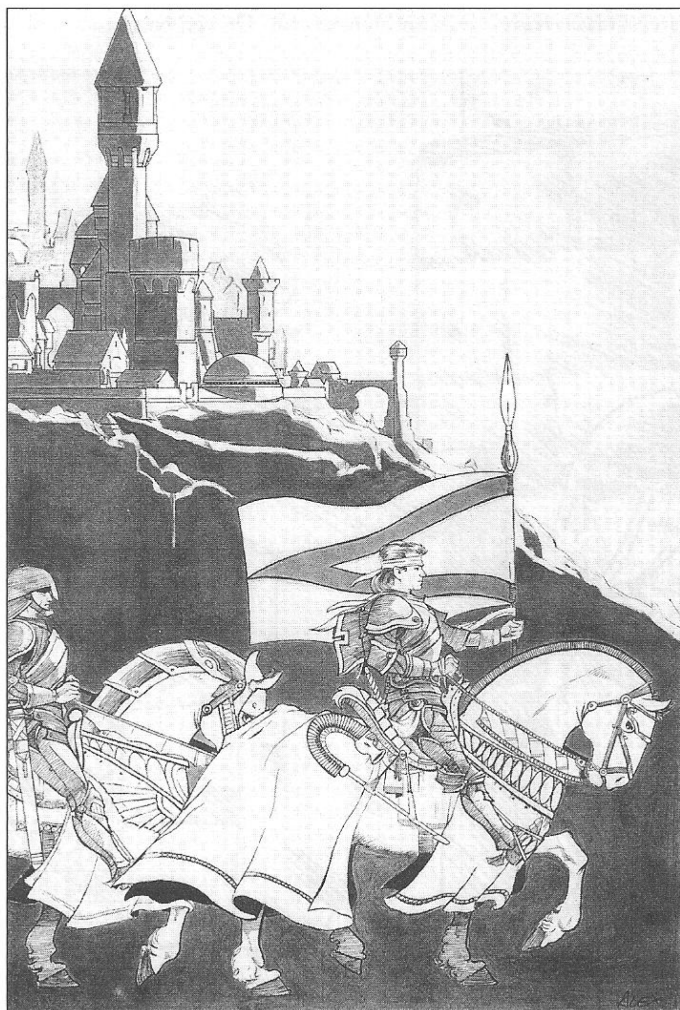
RYND ARATORAN: LA ORDEN DE LOS PALADINES

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Rynd Aratoran (S: "Mansión de los paladines". Literalmente "Casas de los campeones") es la residencia de la única orden de Paladines existentes en la Tierra Media. Con esta Orden quiero añadir una profesión que ayudará a dar color y variedad a vuestras partidas de rol.

POR VÍCTOR P. ARISSA

Como los Paladines son personajes muy característicos, y dado que además no se habla de ellos en ningún libro de Tolkien, he restringido mucho su uso. Por eso, todo aquel que quiera hacerse un paladín como personaje jugador deberá ser obligatoriamente de raza Dúnadan, y de Gondor. La justificación es la siguiente. Obviamente, un paladín sólo puede pertenecer a una cultura que luche contra el mal y, más en concreto, contra Sauron. Como a nadie se le ocurriría hablar de paladines enanos o elfos (¡y mucho menos de paladines hobbits!), se reducen a las razas humanas. De todas las razas humanas que se oponen a Sauron sólo los Dúnadan comprenden la verdadera naturaleza de los Valar, y sólo ellos disponen de una cultura apropiada para tener paladines. Tanto los Beornidas como los Rohirrim disponen de tradiciones y religiones que descartan la posibilidad de entrenar y mantener a un grupo de "Campeones del Bien". Esto nos deja con los Dúnedain de Gondor y los de Arthedain. Estos últimos no disponen de los recursos necesarios, ya que bastante tienen con mantener sus fronteras. Gondor, sin embargo, dispone de suficiente riqueza y de una masificada estructura militar en la cual elegir a los guerreros más idóneos.



La Creación de la Orden

La Orden de Aratoran nace en el año 420 de la Tercera Edad, bajo el gobierno de Ostoher, al mismo tiempo que Minas Anor es reformada. Ostoher vio la necesidad de crear una orden militar totalmente leal a Gondor y que velara por los intereses de ésta en todos los lugares en donde se hallara. La orden debería desarrollar una unidad militar distinta al resto de las que componen el ejército, una unidad de pequeño tamaño pero muy eficiente. Para ello se debería entrenar a los soldados que han destacado en el ejército, para enseñarles a ser los mejores. Estos hombres serían enviados a todas las fronteras para ayudar a los pueblos libres en su lucha contra Mordor.

Los Primeros Pasos

La primera hazaña importante como fuerza complementaria fue la defensa de Dor Rhúnen en el 490 contra la primera invasión de Hombres del Este. En estos tiempos luchaban en la primera línea del ejército y siempre apoyaban a éste en sus maniobras. En los primeros años de su creación se concentraron en la defensa de esta región ante las sucesivas oleadas de Orientales. En el año 748, cuando el Rey Siriondil absorbe Dor Rhúnen convirtiéndolo en Territorio Real de Gondor, la orden de Aratoran expande sus guerreros por todo Gondor, ayudando allí donde fuera necesario y rigiéndose siempre por códigos de honor y lealtad.

En el año 861 muere Eärendur, dividiendo Arnor en Arthedain, Cardolan y Rhudaur. El máximo pontífice de la Orden cree conveniente aumentar sus intereses en el reino del Norte, ya que personalmente está en gran desacuerdo con la última decisión de Eärendur. Así son enviados numerosos paladines, principalmente a Arthedain y a Cardolan. En Rhudaur apenas se enviaron, más que para aconsejar a los líderes dúnadan del momento.

La orden sigue sin variar sus objetivos hasta el año 1087, momento en el cual es visitada por Gandalf, que aconseja una mayor preocupación por el resto de los pueblos, no sólo por el desaparecido Arnor. De esta manera empiezan a aparecer paladines solitarios en numerosos lugares, como en los Valles del Anduin, Rhovanion, Harad, etc. Su fama se extiende y el Oscuro empieza a preocuparse. Entre el 1084-1092 se intentan frenar los enfrentamientos entre Arthedain, Cardolan y Rhudaur, sin demasiado éxito. Alrededor



del 1300 el Rey Brujo crea el reino de Angmar y los paladines abandonan definitivamente sus aposentos en Rhudaur, uniéndose a los de Arthedain. A partir de ahora, centrarán sus esfuerzos en frustrar los planes del Rey Brujo.

Días difíciles

Desde el 1400 hasta el 1447 la orden sufre grandes perdidas y fracasos. En el 1409 Angmar invade Cardolan y ésta cae. Los Paladines allí concentrados defienden al Rey de Cardolan, Ostoher, de la invasión, y obtienen su primer fracaso al no poder evitar la muerte del Rey. Sólo unos pocos sobrevivieron a la masacre, quedándose aún así a vivir en Cardolan para ayudar en lo posible a los supervivientes. En la mayor pérdida militar de la Orden obtuvieron su mayor hazaña pues, como bien es sabido, la torre Amon Sûl fue asediada y destruida, pero unos pocos dúnadan lograron trasladar la palantir que allí se guardaba hasta Fornost. Todo ello a costa de la vida de compañeros suyos que se quedaron a defender la torre, en una maniobra que proporcionó tiempo para la huída. Alardel, Caballero Real y el mejor Paladín de aquellos tiempos, fue el que organizó la defensa, muriendo heroicamente en la refriega. Todo caballero admira su valentía y coraje. Después de la batalla se recuperaron sus restos y fueron sepultados en la denominada Capilla del Templo.

Aunque en esta batalla la orden sufrió la mayor pérdida, fue en la Lucha entre Parientes donde casi estuvieron a punto de desaparecer como entidad. La orden se opuso abiertamente a la rebelión de Castamir, el usurpador, apoyando a Eldacar en todo momento. Al ser expulsado el Rey, los paladines que en ese momento se encontraban en Minas Anor le acompañaron en el exilio. No obstante, el Maestro del Templo y los cercanos a él no quisieron abandonar su hogar. Castamir, ante las quejas del Maestro, lo mandó ejecutar junto a Ornendil, el hijo de Eldacar. Después decretó el cierre del Templo y los que se habían quedado fueron apresados. Aquellos miembros de la orden que se hallaban en otros lugares de Gondor siguieron sus actividades y se opusieron al gobierno de Castamir. Por ello fueron perseguidos y no obtuvieron descanso hasta que diez años más tarde Eldacar regresó para recuperar su trono. El templo fue reabierto y la Orden volvió a ser lo que era.

En el 1640 la Orden se engrandece y adquiere más importancia al ser ahora Minas Anor la capital. Los paladines obtienen su máxima expansión en el reinado de Tarondor, que duraría durante más de 400 años.

El declive

En 1974 los paladines de Arthedain sufren un nuevo revés al caer el Reino ante el poder de Angmar. Muchos mueren y el resto se refugian en Lindon. Después de recuperarse inician la búsqueda del Rey Arvedui, que ha huido al Norte. La búsqueda se detiene cuando los elfos logran averiguar su paradero y mandan barcos a rescatarle, naufragan a la vuelta y Arvedui y los suyos mueren ahogados. Los paladines, que claman venganza, se unen al ejército proveniente de Gondor, y a los elfos de Círdan y Glorfindel para derrotar a Angmar. Después vuelven a Gondor, siendo pocos los que se quedan. Estos residirán en secreto en Bree, Rivendel, Lindon y allí donde sean bienvenidos. De vez en cuando cola-

boraran con los Montaraces del Norte, pero sólo en raras ocasiones. No obstante, en el año 2100 regresan todos a Gondor por mandato del Maestro de la Orden, al ser sus servicios necesarios allí. Solo en contadas ocasiones volvería alguno para realizar alguna misión.
La orden se extingue por completo en la invasión Balchoth del 2510. Antes de que llegara Eorl el bravo en ayuda del Senescal Cirión, los paladines organizaron una fuerte defensa que proporcionó tiempo para que Cirion y sus soldados, que se habían separado del resto de las compañías durante la batalla, se hicieran fuertes al norte del río Limclaro. La desgracia llegó cuando la línea defensiva de los paladines fue arrasada por completo instantes antes de la ofensiva de los jinetes del Norte. Después de la victoria de los éothéod, la Orden no fue reconstruida, al estar el ejército mermado. En el Templo solo quedó el Maestro como título honorario.

La Restauración

Después de la guerra del anillo, a principios de la Cuarta Edad, el Rey Elessar restauró la orden, que con el paso del tiempo volvería a recuperar sus esplendor. Los paladines volvieron, como ya habían hecho antes, a mantener los intereses gondorianos, y fueron una clave importante en la restauración de Gondor y Arnor.

NOTA PARA EL MÁSTER

Hay dos épocas idóneas para jugar con PJs paladines: en el 1640 T.E. y a principios de la C.E. En el 1640 los paladines son conocidos tanto en Gondor como en Eriador y realizan numerosas hazañas, siendo atendidos y respetados allí donde se encuentren. Esto es aplicado fundamentalmente en Gondor y Arthedain. En el resto de Eriador dependerá del lugar en que se encuentren. Más allá de estos lugares apenas se les conoce. En la Cuarta Edad, al nacer de nuevo la orden los PJs pueden realizar grandes gestas que les permitan alcanzar rangos elevados.

Objetivos y Política

El principal objetivo de la Orden de Aratoran es la seguridad de Gondor y todos los reinos Dúnadan. Al principio mantuvo una política muy militar, desplazando sus fuerzas a distintos puntos de la frontera, reforzando los puntos débiles del ejército o efectuando maniobras y ataques independientes del ejército. Poco después se pensó desviar el modo de operación de la Orden. Viendo que como división militar corría el peligro de verse absorbida por el ejército gondoriano decidieron cambiar su política. Ahora usarían a los paladines como agentes individuales que se desplazarían por todo Gondor ayudando donde fuera necesario, desenmascarando los planes del enemigo y colaborando en su destrucción. La Orden consiguió del Rey unos privilegios especiales que les permitirían actuar con toda libertad por Gondor. Adicionalmente, todos los ciudadanos de Gondor deben estar dispuestos a ayudar en lo que fuera necesario, no entorpeciendo sus tareas y proporcionándoles comida y refugio en la medida de lo posible. Esto ocasionó varias disputas en un principio, ya que varios gobernadores y cargos militares se quejaron de la intrusión de los paladines en sus tareas. Se solucionó rápidamente al ver las justas intenciones, la buena voluntad y la eficacia de los hombres de la Orden. Entre los ciudadanos de Gondor también hubieron quejas en un primer momento. A los posaderos no les hacia mucha gracia la idea de a alojarlos gratuitamente. Sin embargo, les pareció una pequeña molestia en cuanto vieron como los paladines eliminaban los posibles peligros que tuvieran, rechazando recompensas y premios. Empezaron a ser honrados y respetados.
En poco tiempo adquirieron fama y renombre, lo cual sirvió para justificarse ante el Rey y para que numerosos jóvenes de Gondor acudieran a ingresar en sus filas. Así, la Orden pudo aumentar en tamaño y ampliar sus horizontes.
Después de la visita de Gandalf, son bastantes los paladines que viajan a otras regiones. La mayoría llegan hasta Arthedain. El Rey de este reino recibe con agrado a los paladines, y los ciudadanos están bastante contentos con ellos. Sin embargo, la influencia de estos en el ejército no es tan palpable como en Gondor. El ejército de Arthedain admite los consejos y la ayuda de los paladines, pero no colaboran con ellos con tanta facilidad. Los paladines comprenden esto y respetan sus decisiones.
Los dirigentes de la Orden también les envían por territorios más alejados, pretendiendo afianzar los lazos de unión con Gondor. De esta manera, se ponen al servicio de los Eothraim, principal aliado de Gondor, viajan hasta los valles del Andúin, ayudan a los beórnidas o al pueblo de Maethelburgo. Se sabe de alguno que incluso contactó con los hombres del Bosque Negro. A pesar de que los enanos se mantienen apartados en sus mansiones, nunca ha habido motivos para dudar de su amistad. En las comunidades élficas no es necesaria su ayuda, aunque bien es sabido que algunas veces son bienvenidos. En contadas ocasiones acompañan a los elfos, pero tanto los unos como los otros están en desacuerdo con los métodos del contrario y prefieren actuar por separado. Los paladines no suelen viajar al Este ni a Harad.

Codigo de Honor

Los miembros de la Orden deben seguir un estricto código de honor que les diferencia del resto de los caballeros. Los iniciados son escogidos no sólo por su habilidad con las armas (la cual siempre puede mejorarse), sino fundamentalmente por sus creencias y su moral. Los paladines, a grandes rasgos, son leales, fieles a su palabra, generosos, obedientes con respecto sus superiores y servidores del Bien. Protegen al indefenso y defienden las causas justas. Si pueden evitar el combate, lo harán, pero en caso de no ser posible, lucharan con coraje y tesón, despreciando el cansancio y el sufrimiento. Tendrán piedad del oponente y si éste se rinde evitarán su muerte y lo presentarán ante la justicia adecuada. Si se encuentran en Gondor y por algún motivo no se le puede entregar a un tribunal Gondoriano, deberá ser el propio Paladín el que aplique la ley gondoriana y haga de juez y jurado.
Sin embargo, si el oponente es enemigo natural de Gondor, como orcos, trolls, uruk y toda criatura del Oscuro o que sirva al mal (Haradrim, Hombres de Este, Corsarios, Numenoreanos Negros y similares son enemigos declarados según diversos períodos de tiempo y grupos étnicos, pero no se les considera enemigos naturales), no mostraran piedad, ya que estas impías criaturas no son dignas de vivir y representan un peligro para la misma Creación. Los crímenes que han cometido contra la Vida son imperdonables y se pagan con su muerte.

Leyes, Religión y Magia

La Orden de los Paladines, como ya se ha comentado, sigue por propia voluntad un estricto código de honor. En este apartado se



explican las Reglas que deben seguir los paladines. No se pretende explicar con detalle todas las normas que existen, sino solo las más importantes, así como su cumplimiento. La Orden mezcla de una manera única las leyes con la religión. Como es bien sabido por los Dúnadan, el único dios existente es Eru, el cual dispone de siervos de gran poder, los Valar, que intentan mantener el equilibrio de las cosas. Es a través del poder de los Valar como los Paladines reciben su poder. Como pasa con los demás usuarios de la Canalización, el Valar o los Valar de los cuales recibe su poder no tienen porque ser conscientes de tal operación, a excepción de aquellos sortilegios más poderosos. Sin embargo, hay una diferencia que marca a los Paladines como tejedores de magia. Cualquiera que siga los caminos de la Canalización puede obtener poder de los Valar apropiados, sea cual sea su propósito. Sin embargo, los paladines reciben hechizos especiales a los cuales nadie más puede acceder. Para ello, los Valar dan conscientemente el permiso para usarlos, y lo retiran si los paladines se apartan de sus creencias y faltan a su palabra. Los dúnadan no saben que es exactamente lo que pasa, pero los más sabios sospechan que cuando un paladín cae en desgracia es porque no ha mantenido su juramento y se le retira su poder.



Hay 5 reglas que un paladín respetará por encima de todo:

1) Defender los intereses de Gondor y a sus aliados en todo lo que afecte a la seguridad del Reino.

2) Luchar contra el Mal allí donde se encuentre de la manera mas factible y con los medios disponibles, protegiendo al inocente y defendiendo las causas justas.

3) Evitar el uso de la violencia en asuntos civiles, a menos que sea estrictamente necesario. La violencia contra las criaturas del Oscuro o pertenecientes al Mal está justificada, al igual que con el resto de los enemigos de Gondor. No obstante, no se permitirán comportamientos indignos de un Caballero.

4) Nunca se esperará alguna compensación material por el trabajo realizado. Los botines conseguidos serán entregados a la corona. En caso de no ser posible, se repartirá con justicia o se invertirá en buenas causas. Sin embargo, se permitirá quedarse al paladín con una parte del botín para pagar gastos o a servidores. Nunca más de lo necesario.

5) Obediencia a sus superiores. Las únicas excepciones permitidas son aquellas faltas en las que no se pudo contactar con el superior más cercano y se disponen de pruebas que justifican el comportamiento del paladín.

La infracción de estas reglas será motivo de la organización de un jurado que estudie el caso y evalúe la situación. Dependiendo de la gravedad el afectado sufrirá alguna de las penas que a continuación se detallan.

Faltas menores: se le impondrá un pequeño castigo, como puede ser realizar alguna misión de poca importancia o relacionar el castigo con la falta que ha cometido. Por faltas menores se entienden aquellas que impliquen alguna pequeña insubordinación, retenciones menores de material por parte del infractor o comportamientos indignos, pero no demasiado importantes de un caballero (arranques de furia, descortesía, etc.).

Faltas considerables: generalmente se le impondrá una misión de considerable dificultad para enmendarse del error cometido. Suelen ser faltas graves pero que no impliquen la inmediata expulsión, sobre todo si el afectado tiene un buen historial. También se le podría castigar negándole algún privilegio o desposeyéndole de alguna propiedad importante para él. Son ejemplos de faltas considerables una clara insubordinación ante sus superiores (pero motivada por alguna excusa aceptable), la retención de bienestares (que además deberán ser devueltos), fracasar en la ejecución de la 1ª regla (a no ser que la situación demuestre que la dificultad era excesiva para el éxito de la empresa), y el incumplimiento inconsciente de la 2ª regla. En este último caso los poderes propios del paladín serán retirados, pero una vez cumplida la misión asignada, o demostrada su enmendación, les serán restaurados.

Faltas graves: implican la inmediata expulsión de la orden, con lo que pierde todos sus poderes y privilegios. No hay manera de enmendar el error cometido y, aunque puede volver a realizar grandes gestas y restaurar el honor perdido, no volverá a pertenecer a la orden. Son ejemplos de errores graves la insubordinación directa y sin motivos, el consciente incumplimiento de la 2ª regla, gran acumulación de riquezas y poder, la traición a Gondor y comportamientos totalmente indignos. Un claro ejemplo de estos comportamientos es la tortura, a no ser que sean criaturas del Mal o de Sauron, y aún así se debe de tomar como una responsabilidad, y no como placer. Otros son la rotura voluntaria de un juramento, el asesinato de un ino-

cente (a no ser que se demuestre que fue un accidente), y en general, todo aquel incumplimiento consciente del Código de Honor.
La 2ª regla es una de las más importantes y la que define al paladín. Por lo tanto, se encuentre donde se encuentre, y sin necesidad de juicio ni intermediarios, si el paladín rompe la regla con plena consciencia de lo realizado sus poderes (hechizos, fundamentalmente) le serán retirados automáticamente (los Valar le deniegan el permiso para usarlos) y ya no será considerado paladín. Aunque conserve sus ropas y atavios, el resto de miembros de la Orden detectaran su condición tarde o temprano. El juicio que se pueda llegar a celebrar será más bien formal debido a que la expulsión ya está asegurada. Dependiendo de la actitud del expaladín, su expulsión será más o menos vergonzosa y se le echará con mas o menos honores.
Hay que tener en cuenta que el fracaso no forma parte de la quebrantación. Es decir, si el paladín no puede evitar la muerte de un niño, o el asedio a un poblado, se considera que ha fracasado en su empresa, pero no se le acusa de incumplir la regla.

Rangos y Categorías

La Orden está jerarquizada en distintos niveles, en los cuales se disponen de una serie de privilegios. A continuación se describen los rangos que un paladín va consiguiendo en su carrera militar. Entre paréntesis viene indicada la cantidad habitual de hombres con tal rango. En la orden solo hay un Maestro del Templo, un máximo de 3 Maestros y 7 Caballeros Reales Ancianos. Aunque dicho número no debe sobrepasarse, no tienen por que completarse. Sólo los verdaderamente dignos llegan a estas categorías, por lo que no es extraño ver que en alguna determinada época sólo 4 Caballeros Reales Ancianos, o incluso un solo Maestro.
La cantidad no es exacta ya que varía, como es lógico, a lo largo de los años. Así, las cotas en las que están estimadas se corresponden con las fechas más importantes de juego. Es decir, se toman estas cantidades para los años cercanos al 1640 T.E y principios de la C.E. A mediados de la T.E. se deberá optar por representar un número más alto, al ser una época de prosperidad para la orden, mientras que para principios de la C.E. se tomaran unas cifras menores, al estar resurgiendo la Orden.
La cota para "Hermanos de la Orden" es dis-

RANGOS

Nivel	Título del Paladín	Túnica
1-4	Hermano de la Orden	Blanca
5-9	Caballero Errante	Gris
10-14	Caballero	Azul
15-19	Caballero Real/Sir	Verde
20-22	Caballero Real Anciano	Plata
23-24	Maestro	Dorada
25+	Maestro del Templo	Púrpura

Nota: el nivel es sólo indicativo. El hecho de que un personaje pase de nivel 4 a 5 no quiere decir que sea automáticamente un Caballero Errante.



tanciada, al ser muchos los que intentan llegar a paladines y fracasan en el intento. En el 1640 T.E el número mínimo indicado de Caballeros Reales Ancianos y Maestros es fijo, ya que son personalidades que serán descritas más adelante. Como se observa, hay puestos libres cuya ocupación dependerá del Master, si así lo desea. También es factible que algún PJ pudiera llegar a tan alto rango.

– Hermanos de la Orden (110-200): todas las personas que desean pertenecer a la Orden primero han de pasar por un período de prueba en el que se evalúa si cumplen los requisitos necesarios. Estos son, aparte del cumplimiento de las cinco reglas básicas, haber observado un estricto seguimiento del código de honor. No disponen de poderes ni privilegios especiales. Los Hermanos de la Orden suelen servir como escuderos de los Caballeros. También es posible que sean enviados a misiones menores o a ponerse al servicio de algún señor destacado.

– Caballero errante (90-150): representan al paladín medio y es el más conocido. Suelen ser enviados a numerosas misiones y, como refleja su nombre, trotan por todo Gondor ayudando allí donde se les necesite. A partir del 1087 T.E. también se dirigen hacia otras tierras. Cada cierto tiempo, generalmente un año, deben volver al Templo para informar a sus superiores. Cuando un Hermano de la Orden alcanza este rango, automáticamente gana los poderes propios de los Paladines (hechizos). Además se le proporcionará el Medallón Sagrado de la Orden, un caballo de guerra, el derecho a asistencia en todo el Reino de Gondor (por ejemplo, descanso gratuíto en las posadas), la obligación de ejecutar y hacer cumplir la ley Gondoriana en caso de no poder hacerlo un tribunal adecuado (sólo en territorio gondoriano) y el derecho a la obtención de colaboración por parte del ejército (sobre todo información, el paladín puede pedir soldados a la autoridad pertinente, pero la última decisión la tendrá dicha autoridad teniendo en cuenta la gravedad de la situación; generalmente, se espera que sea el propio paladín el que resuelva sus problemas). En el caso de que haya realizado un servicio destacado, se le puede obsequiar con algún objeto mágico menor que le ayude en su tarea.

– Caballero (30-50): representan al verdadero paladín. Se caracterizan por su eficacia y su estricto sentido de la justicia. El Caballero suele seguir los mismos objetivos que el Caballero Errante, aunque es normal que se establezca en un sitio durante más tiempo para cumplir alguna misión de importancia y que requiera una mayor dedicación (por ejemplo, ayudar a un destacamento fronterizo a controlar al enemigo). Influyen más directamente en el ejército gondoriano, pero sin nunca perder de vista el hecho de que deben usar las fuerzas disponibles en la justa medida y sin abusar de su autoridad. Aparte de esto, el derecho de colaboración mencionado antes también se extiende a los reinos Dúnadan del Norte. Los Caballeros, además, reciben a un Hermano de la Orden como escudero para instruirlo. El escudero debe de servirle en aquello que le diga y apoyarlo en todo momento. El Caballero debe ocuparse de la manutención de su escudero y es el responsable de su vida y de sus acciones.

– Caballero Real/Sir (10-20): en este momento de su carrera, el Paladín ya ha demostrado con creces sus lealtad a la corona, y ya esta en condiciones de ocupar un cargo importante. Así pueden recibir, dependiendo de su valía, posesiones tales como castillos o torres, en donde gobernar unas tierras o defender una posición. En estos casos recibirá una cantidad mínima de hombres. El resto deberá proporcionárselos él mismo. En otras ocasiones ocupan puestos militares dentro del ejército con un rango no inferior a Capitán. También es normal que algunos de estos paladines se retiren con honores. No obstante, en tiempos de guerra y si aún están en condiciones, pueden ser llamados de nuevo al servicio.

– Caballero Real Anciano (4-7): estos paladines cumplen importantes funciones. Se ocupan de organizar la vida militar de la Orden, asignando las misiones al resto de los Paladines y supervisando sus acciones. De esta manera, son capaces de determinar cuando un paladín es digno de un ascenso en la jerarquía de la Orden. Cada vez que un paladín regresa a informar debe de dar las nuevas a los Caballeros Reales Ancianos. Ellos ya se encargarán de clasificar los informes y de enviar un resumen de los más destacados a los Maestros. También son los encargados de celebrar juicios contra los paladines que cometen alguna falta.

– Maestro (2-3): los Maestros se ocupan de llevar todos los asuntos que, por falta de tiempo, no puede llevar el Maestro del Templo. También deben de encargarse de estudiar los objetivos de la Orden. Después elaboran un informe en el que destacan los intereses a conseguir, la situación y su dificultad. Este informe lo mandaran a un Caballero Real Anciano que se ocupará de elaborar un curso de acción, de elegir a la persona adecuada y de ultimar los detalles de la misión.

– Maestro del templo (1): se encarga de la organización y elaboración de las directrices de la Orden. De él dependen las decisiones más importantes y él es el último responsable de las acciones cometidas por sus paladines. Además de estas ocupaciones, realiza reuniones con otras personalidades importantes (incluyendo el propio Rey) y ocupa un puesto en el Conclave de Minas Anor.

Caída en Desgracia

La Caída en Desgracia significa la expulsión de la Orden de un paladín. Como estos sirven al Bien una expulsión acarrea la desconfianza de la gente ante el afectado y, si no se redime, una gran desgracia que también puede sufrir su familia. Cuando un paladín comete una falta se forma un jurado que estudiará el incidente.

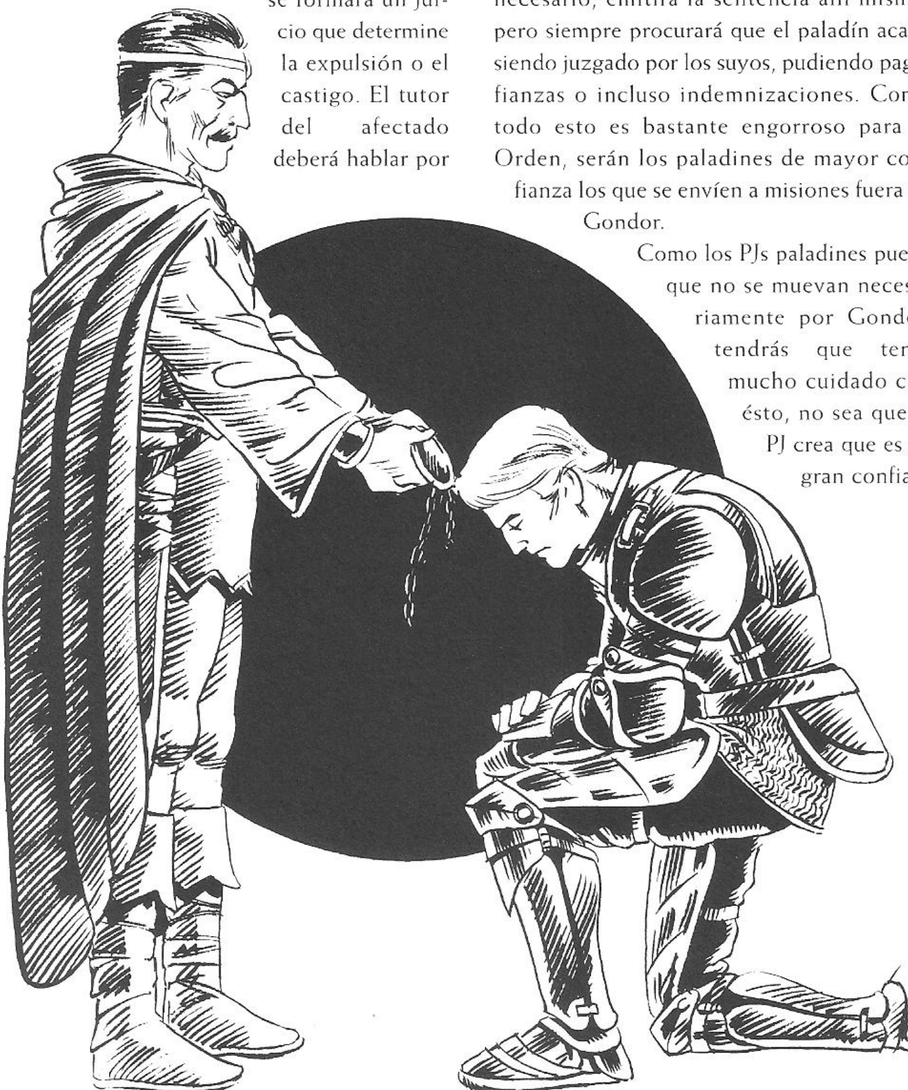
Se diferencian los casos por el rango del paladín y la gravedad de la falta. Un jurado estará compuesto por un mínimo de 5 personas. Por norma general, se compondrá de paladines con el rango de Caballero Real Anciano. Como es posible que no se llegue a cumplir el número mínimo, los puestos restantes serán ocupados por paladines con el rango de Caballero Real. En cualquier juicio el Maestro del Templo puede intervenir y tomar la decisión final.

Si hay que someter a juicio a un Caballero Real, un Maestro deberá estar presente en el jurado. Es aún más extraña la circunstancia en la que el culpable sea un Caballero Real Anciano. Si fuera así, el caso dependería exclusivamente de los Maestros.

Los Maestros y el Maestro del Templo nunca llegan a ser sometidos a juicio por el simple hecho de que ellos, bajo ninguna situación, romperían las reglas. Los únicos juicios que podrían llegar a tener se refieren a su posible incompetencia para ocupar el rango. Incompetencia que se da en muy pocas ocasiones. Si son Maestros, el caso será llevado a cabo por el Maestro del Templo. La única persona que puede juzgar a un Maestro del Templo es el propio Rey de Gondor.

Todas estas personas son justas y aciertan en la resolución de los juicios en un gran número de casos. Son raros aquellos en los cuales obran con injusticia, y siempre serán motivados por una mala exposición de los hechos o por falta de pruebas. Los paladines nunca mienten. Si por algún motivo ocurriera esto,

la mentira sería detectada por el jurado, a no ser que fuera excepcionalmente buena. El hecho de que un paladín mienta dice mucho acerca de su alineamiento, y en estos casos el juicio se decantaría directamente en contra del acusado.
La elaboración del jurado y su decisión depende del máster. Deberás de obrar por ellos y aplicar la sentencia más justa, con especial atención a los casos en los que se implique la expulsión del paladín. Por regla general, los paladines PNJs con rango superior a Hermano de la Orden no cometerán faltas. Estas normas están orientadas a los PJs y a aquellos PNJs que estén involucrados en el clímax de una aventura.
Los Hermanos de la Orden, como están al servicio de un Caballero o Señor, verán juzgadas sus faltas menores por éstos y no por un jurado. Al estar en período de prueba, las faltas considerables se tratan como faltas graves. Esto representa la dificultad de acceso a la orden. En ambos casos se formará un juicio que determine la expulsión o el castigo. El tutor del afectado deberá hablar por él y el acusado sólo tendrá la palabra si se le pregunta. Estos casos suelen resolverse rápidamente y en contra del acusado. Recordemos que en este período el Paladín debe tener un comportamiento excepcional y acatar todas las órdenes si quiere llegar a pertenecer a la Orden.



Las faltas menores de Caballeros errantes y Caballeros no suelen requerir juicio la mayor parte de las veces, ya que es el propio paladín el que se da cuenta de su error y se autoimpone el castigo. Para faltas considerables y, sobre todo graves, ya se formará un jurado. Como puede ser que el paladín se encuentre lejos de Gondor, el juicio se retrasará hasta que llegue, manteniéndose lo que pudiera haber perdido (por ejemplo, sus poderes). En el caso de que se vea envuelto en un grave juicio con otras autoridades diferentes a las Gondorianas, el paladín deberá mandar un mensajero para que un Caballero Real Anciano, o también un Maestro, se dirija al juicio y actúe en favor o en contra según sea la culpa. Si es necesario, emitirá la sentencia allí mismo, pero siempre procurará que el paladín acabe siendo juzgado por los suyos, pudiendo pagar fianzas o incluso indemnizaciones. Como todo esto es bastante engorroso para la Orden, serán los paladines de mayor confianza los que se envíen a misiones fuera de Gondor.
Como los PJs paladines puede que no se muevan necesariamente por Gondor, tendrás que tener mucho cuidado con ésto, no sea que el PJ crea que es de gran confianza sólo porque le han mandado una misión que implica desplazarse más allá de la frontera. De todas maneras, la interpretación de un Paladín siempre ha sido y será difícil, y quizás te convenga más impedir que un PJ que no sabe interpretar este Rol se haga un paladín a que empiecen a recorrer rumores sobre "paladines asesinos".
Los Caballeros Reales suelen estar gobernando una fortaleza o capitaneando una guarnición, por lo que sus posibles faltas pueden repercutir en asuntos más graves. Sus casos serán estudiados con especial atención. En las faltas menores, como sucede con los Caballeros Errantes y los Caballeros, ellos mismos las enmendarán. Para faltas considerables los castigos pueden ser el retiro del cargo que esté ocupando, o la reducción al grado de Caballero.

Admisión y ascenso

La tabla de rangos proporciona los diferentes rangos de los paladines, el color de la túnica que suelen llevar por encima de la armadura y el nivel del personaje, ya hablando en términos de Rol, acorde a su rango.
Como ya se ha dicho anteriormente, las únicas personas que pueden hacerse paladines son los Dúnedain, y mayoritariamente de Gondor. Hay algunos dúnadan de Arthedain que han logrado ser admitidos y que ahora defienden a los dos Reinos por igual.Esta restricción se debe a dos motivos:
1) Para asegurar la total fidelidad a Gondor (y Arthedain).
2) Los dúnedain son los únicos (junto con los elfos y los enanos) que entienden la verdadera naturaleza de los Valar, y de aquí que puedan obtener sus poderes.
Un jugador puede hacerse paladín de dos maneras. La primera es desde la creación del personaje. Empezará como Hermano de la Orden y se le hará un historial relacionado con el ejército o con alguna personalidad que le haya recomendado. Recuérdese que los aprendices se escogen entre aquellos que han recibido entrenamiento militar y respondan al ideal del paladín.
La segunda es ser admitido en la Orden cuando es de otra profesión. Las profesiones viables son guerrero, explorador, rastreador, marino y montaraz. Es decir, aquellas profesiones que no están relacionadas con la magia o lo están muy poco. El Director de Juego podría permitir algunas otras relacionadas con la Canalización, pero debería haber unas bue-



nas razones y una situación que lo permitiera. Por supuesto, el dominio de magia del personaje debe ser exclusivamente la Canalización. Para ser admitido de esta manera, el PJ debe tener un buen historial y, como es de suponer, haber demostrado que sigue en su mayor parte el código de honor. Una buena manera de entrar es conseguir la recomendación de algún Caballero de la Orden. Empezará, independiente de su nivel, como Hermano de la Orden y se le encargarán misiones en las que se le pondrá a prueba.
Para el ascenso se puede tener en cuenta el nivel del personaje, pero sólo como muestra representativa. Como es lógico pensar, uno no asciende al rango de Caballero sólo porque ha matado a muchos orcos. Cuando un personaje está cerca de subir de categoría, el Director de Juego debería prepararle una misión, individual o no y generalmente peligrosa, en la que deba defender sus ideales. Si se pasa con éxito, estará capacitado para el ascenso. Si no es así deberá seguir intentándolo. Recordemos que para subir de Hermano de la Orden a Caballero se requiere mucho más de lo normal. Este paso significa la admisión completa y con plenos cargos en la orden, por lo que el paladín deberá mostrar su valía más que los demás.
El ascenso, sea cual sea el caso, no será automático. Se realizará en las Rynd Aratoran (Templo de los Paladines) de Minas Anor, después de una sencilla y humilde ceremonia en la que un representante del cargo al que asciende el paladín le entrega el nuevo Blasón que deberá llevar puesto. Este representante será el encargado de enseñarle sus nuevas obligaciones. Si no hay ninguno disponible será alguien de mayor cargo. También deberán presentarse los Caballeros Reales Ancianos, ya que son éstos los que capacitan los ascensos. Adicionalmente, habrá un pasillo de honor formado por sus compañeros más cercanos y que harán de testigos de la ceremonia. Cuando un paladín pasa de Hermano de la Orden a Caballero Errante recibe en la Ceremonia de Investidura un Medallón Sagrado que le identifica como miembro de la Orden. La Ceremonia se realiza en la Sala de la Investidura, un lugar Sagrado en el que los Valar le confieren poderes (hechizos) al nuevo miembro.
La ascensión a Maestro la realiza siempre el Maestro del Templo. Si es el propio cargo de Maestro del Templo el que ha de ocuparse, será el Rey el que escoja cual de los Maestros ascenderá al nuevo cargo. En este caso, la ceremonia es bastante más larga y repleta de formalidades, y todos los Paladines de la Orden deberán estar presentes en el acto, a no ser que estén en una misión.

Paladines: reglas de juego

Explicados ya todos los conceptos para interpretar el Rol de un Paladín, ya podemos dar las características propias de la profesión.
Característica principal: Presencia.
Algunos Directores de Juego podrían pensar en la Fuerza o en la Intuición como otras habilidades principales, o dejar al jugador escoger entre éstas.
Es opcional la aplicación de restricciones a las características. No son tan fuertes como en otros juegos (*Dungeons&Dragons* principalmente), y se ha pensado en un mínimo de 90 para Fuerza, Intuición y Presencia, y 75 para Constitución.
Bonificaciones por Profesión por Nivel: +2 a las Habilidades con Armas, +1 a las Habilidades Generales, +1 a las Habilidades Mágicas, incluyendo Sortilegios de Base y Magia con Armadura (véase más adelante), y +2 al desarrollo físico.
Si se utilizan algunas reglas sobre habilidades secundarias deberán tener además las siguientes bonificaciones por Profesión y por Nivel: +1 a las Habilidades Sociales, +1 a las Habilidades Atléticas, +1 a las Habilidades Académicas y +2 a las Habilidades Religiosas.
Restricciones a los sortilegios: Puede aprender listas abiertas de sortilegios de Canalización y listas de sortilegios de paladín. Sin embargo, sólo puede realizar sortilegios de nivel 1, 2, 3, 4 y 5 de las listas abiertas de Canalización (no hay límite en sus listas de Paladín). Si se está usando el sistema de magia de *Rolemaster*, el límite en las listas abiertas de Canalización es hasta 10, y no puede aprender listas cerradas de Canalización. Los Paladines, mientras sean Hermanos de la Orden, no pueden aprender listas de Paladín, aunque sí listas abiertas de Canalización. En el momento en el que sean Caballeros Errantes ya pueden acceder a sus listas.
Puntos de desarrollo:

Movimiento y Maniobra:	2
Habilidades en armas:	4
Habilidades generales:	2
Habilidades de subterfugio:	1
Habilidades mágicas:	2
Desarrollo físico:	2
Idiomas	0
Listas de sortilegio:	2

Equipo: Un paladín no debe acumular tesoros. Como ya se explicó con anterioridad, debe darlos al Templo o a la Corona y, en caso de no ser posible, repartirlo en causas justas. Puede quedarse con lo necesario para mantenerse a él y a sus seguidores. Igualmente, si tiene un Castillo o similar también se quedará con lo suficiente para mantenerlo. Si le han dado permiso para construir un castillo, la Orden ayudará con los gastos.
Consúltese el apartado de Rangos y Categorías para saber los obsequios que se le dan al subir de Rango. En cuanto al Medallón Sagrado que se obtiene al adquirir el título de Caballero Errante, tiene una forma ovalada y en él figura tallado el Arbol de Gondor. Es de plata y también mágico, ya que permite saber el alineamiento de una persona, la cual debe hacer una tirada de Resistencia. El nivel del ataque es el del Paladín, y el nivel del blanco el de la persona de la cual se quiere averiguar el alineamiento. Sólo un Paladín puede utilizar este artefacto. Cualquier persona que no sea Paladín se sentirá incómoda con el medallón en su poder, y aquellas que sean "malignas" o sirvan al Oscuro recibirán un crítico "A" de calor por cada asalto que lo mantengan cogido o puesto, debido al calentamiento que sufrirá el medallón en sus manos.
Respecto a la posesión de objetos mágicos, los paladines pueden quedarse con aquellos objetos que les ayuden en su lucha contra el mal (nunca podrán ser objetos malignos, como es de suponer), siempre que no abuse de ello. Así, por ejemplo, puede quedarse con una espada mágica +15, pero no empezar a hacer una colección de mandobles mágicos. Cada vez que vuelva a la Orden a informar, los Caballeros Reales Ancianos o superiores pueden denegarle ciertos objetos si consideran que está acumulando demasiados (es decir, si tu como Director de Juego, ves que el PJ se está pasando). Lo que le sobra lo entregará a la Orden o a aquellos compañeros que le ayuden en su empresa, siempre y cuando el Paladín vea que sus alineamientos son "correctos" y siguen sus objetivos, aunque tengan algunas pequeñas discrepancias.

Hechizos

a) Vías de la Protección

1) Escudo (F*): Crea un escudo de fuerza invisible delante del usuario, restando 25 a los ataques de proyectiles y cuerpo a cuerpo. Funciona como un escudo normal.
2) Protección de la Luz: El usuario se encuentra protegido por completo de todas las

LISTAS DE SORTILEGIOS

Vías de la Protección

		Area de Efecto	Duración	Alcance
1	Escudo *	propio	1 min/Nv	propio
2	Protección de la Luz	propio	1 min/Nv	propio
3	Aura	propio	10min/Nv	propio
4	Oración de Protección I	3m R.	1 min/Nv	propio
5	Protección contra enfermedades	propio	1 min/Nv	propio
6	Oración de Protección II	3mx3mx1m	C	15 m.
7	Protección contra los elementos	propio	1 min/Nv	propio
8	Oración de Protección IV	3mx3mx1m	C	15 m.
9	Protección contra la maldad *	propio	1 min/Nv	propio
10	Aura Verdadera *	propio	10min/Nv	propio

Exorcismo

		Area de Efecto	Duración	Alcance
1	Purificación	0	3R/Nv	toque
2	Rechazar Muerto Viviente I	tipo 1	C	3m.
3	Desinteg. Muerto Viviente I	tipo 1	1 yr/Nv	3m.
4	Rechazar Muerto Viviente II	tipo 2	C	3m.
5	Desinteg. Muerto Viviente II	tipo 2	1 yr/Nv	3m.
6	Rechazar Muerto Viviente III	tipo 3	C	3m.
7	Desinteg. Muerto Viviente III	tipo 3	1 yr/Nv	3m.
8	Rechazar Muerto Viviente IV	tipo 4	C	3m.
9	Desinteg. Muerto Viviente IV	tipo 4	1 yr/Nv	3m.
10	Rechazar Muerto Viviente V	tipo 5	C	3m.

Curar con las manos

		Area de Efecto	Duración	Alcance
1	Curar con las Manos I	blanco	P	toque
2	Curar Fractura Menor	blanco	P	toque
3	Aliviar Aturdimiento I *	blanco	P	toque
4	Curar con las Manos II	blanco	P	toque
5	Curar Fractura Mayor	blanco	P	toque
6	Resistir Enfermedad	blanco	P	toque
7	Resistir Veneno	blanco	P	toque
8	Curar con las Manos III	blanco	P	toque
9	Aliviar Aturdimiento III *	blanco	P	toque
10	Unir Fragmentos	blanco	P	toque

Inspiraciones

		Area de Efecto	Duración	Alcance
1	Familiar	1 blanco	1 hr/Nv	30 m.
2	Inspiraciones I *	3m R/Nv	2asl/Nv	30 m.
3	Amistad	1 blanco	1 hr/Nv	30 m.
4	Inspiraciones II *	3m R/Nv	2asl/Nv	30 m.
5	Sugerencia	1 blanco	varia	3 m.
6	Inspiraciones III *	3m R/Nv	2asl/Nv	30m.
7	Tranquilizar	1 blanco	1 hr/Nv	30 m.
8	Ataque +40 *	propio	1 round	propio
9	Inspiraciones IV *	3m R/Nv	2asl/Nv	30 m.
10	Convocar Montura	1 blanco	P	1 mi/Nv

clases de luz natural (exceptuando relámpagos). +10 a las TR contra luz (electricidad). -10 a los ataques elementales de electricidad.

3) Aura (F): Causa una aura brillante alrededor del lanzador, haciéndole parecer más poderoso y resta 10 a todos los ataques. Si el ataque proviene de un blanco maligno, la bonificación se dobla.

4) Oración de Protección I (D): Todo el mundo "alineado con el usuario" en un radio de 3 m añade 5 a todas las TR contra hechizos y a la BD.

5) Protección contra enfermedades (*): el usuario se protege de cualquier enfermedad que le pueda afectar.

6) Oración de Protección II (D): Como Oración de protección I excepto que el bonificador es +10.

7) Protección contra los elementos: como Protección de la luz, sólo que este hechizo protege del calor natural hasta los 75°C y del frío natural hasta los -50°C, y resta 15 a todos los hechizos que tengan algo que ver con el calor y el frío.

8) Oración de Protección IV (F): Como Oración de protección I excepto que la bonificación es +20.

9) Protección contra la maldad (*): el usuario puede resistir automáticamente cualquier ataque de miedo, parálisis o similar (a discreción del DJ) "proveniente del mal" sin necesidad de realizar tiradas de resistencia.

10) Aura Verdadera (F): Como Aura sólo que hace parecer al usuario muy poderoso y resta 20 a todos los ataques.

b) Exorcismo

1) Purificación (F): Permite purificar psíquicamente un área. Todos aquellos sortilegios de miedo o similares deberán pasar una TR con el nivel del paladín como nivel de ataque, y el nivel de quien hechizó el lugar como TR como Nivel del Blanco.

2) Rechazar Muerto Viviente I (FM): Causa la huida de un Muerto Viviente de tipo I. No volverá en al menos 1h por nivel del usuario.

3) Desintegrar Muerto Viviente I (FM): desintegra a un Muerto Viviente de tipo I.

4) Rechazar Muerto Viviente II (FM): Como Rechazar Muerto Viviente I sólo que afecta a 1 Muerto Viviente de tipo 2, o a 2 de tipo 1.

5) Desintegrar Muerto Viviente II (FM): Desintegra un Muerto Viviente de tipo 2 o a 2 de tipo I.

6) Rechazar Muerto Viviente III (FM): Como Rechazar Muerto Viviente I sólo que afecta a 1 Muerto Viviente de tipo 3, o a 2 de tipo 2 o a 3 de tipo 1.

7) Desintegrar Muerto Viviente III (FM): Desintegra a un Muerto Viviente de tipo 3, o a 2 de tipo 2 o a 3 de tipo 1.

8) Rechazar Muerto Viviente IV (FM): Como Rechazar Muerto Viviente I solo que afecta a 1 Muerto Viviente de tipo 4, o a 2 de tipo 3, o a 3 de tipo 2 o 4 de tipo 1.

9) Desintegrar Muerto Viviente IV (FM): Desintegra a 1 Muerto Viviente de tipo 4, o a 2 de tipo 3, o a 3 de tipo 2 o 4 de tipo 1.

10) Rechazar Muerto Viviente V (FM): Como Rechazar Muerto Viviente I sólo que afecta a



1 Muerto Viviente de tipo 5, o a 2 de tipo 4, o 3 de tipo 3, o 4 de tipo 2 o 5 de tipo 1.

c) Curar con las manos

1) Curar con las Manos I (H): El blanco recupera 1 pv/asalto durante tanto tiempo como se concentre el lanzador del hechizo.

2) Curar Fractura Menor (H): Permite al blanco curar fracturas fijas simples (no fracturas compuestas, astilladas, daño de articulaciones, etc.), una fractura por hechizo lanzado. Requiere 1-10 días de tiempo de recuperación.

3) Aliviar Aturdimiento I (H*): Se alivia al blanco de 1 asalto de los valores de aturdimiento acumulados.

4) Curar con las Manos II (H): Se cura al blanco de 2 pv/asalto, mientras el que realiza el hechizo esté concentrado.

5) Curar Fractura Mayor (H): Como Curar Fractura Menor exceptuando que las fracturas compuestas también se curan.

6) Resistir Enfermedad (H): El blanco consigue una TR adicional contra enfermedades.

7) Resistir Veneno (H): El blanco consigue una TR adicional contra venenos.

8) Curar con las Manos III (H): El blanco recupera 3 pv/asalto, mientras que el que realiza el sortilegio esté concentrado.

9) Aliviar Aturdimiento III (H*): El blanco es aliviado de tres valores de los aturdimientos acumulados.

10) Unir Fragmentos (H): Como Curar Fractura Menor exceptuando que también se restablecen fragmentos.

d) Inspiraciones

1) Familiar (M): El usuario puede asociarse con una criatura de inteligencia animal o inferior. El usuario debe conseguir la criatura (no puede ser de más del 10% de la masa del usuario) y lanzar el hechizo dos veces al día durante una semana (concentrándose una hora cada vez). El usuario puede controlar entonces al familiar y ver el mundo a través de sus sentidos con sólo concentrarse (en menos de 15m/Nv). Si se mata al animal, el usuario estará con -30 a todas las acciones durante 2 semanas.

2) Inspiraciones I (M*): Permite al usuario inspirar a todos los que se encuentren a menos de 3m.R/Nv de él afectando solo a los amigos del Paladín (también deben saber que está allí). Esto les da un +5 a todas las habilidades. Observar que este hechizo no afecta al usuario. Los hechizos de inspiración no son acumulativos.

3) Amistad (M): El blanco humanoide cree que el usuario es un buen amigo.

4) Inspiraciones II (M*): Como Inspiración I exceptuando que la bonificación es +10.

5) Sugerencia (M): El blanco seguirá una sola acción sugerida que no sea completamente extraña a él (p.e. suicidio, sujetarse a si mismo, etc).

6) Inspiraciones III (M*): Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +15.

7) Tranquilizar (M): el blanco no llevará a cabo ninguna acción ofensiva o defensiva y sólo luchara si es atacado.

8) Ataque +40 (F*): añade +40 a un ataque cuerpo a cuerpo o de proyectil durante un asalto que realice el usuario después de lanzar este hechizo. El usuario puede dividir este bonificador en diferentes asaltos con tal de que la suma total no sea superior a +40 (por ejemplo +10 durante 4 asaltos).

9) Inspiraciones IV (M*): Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +20.

10) Convocar Montura (M): El usuario consigue un corcel dentro del área que sea más adecuada a su misión. El corcel no debe de ser propiedad de otro ser. El corcel es de inteligencia animal o inferior.



MANDRESSLA

ELRIC/STORMBRINGER

A continuación te ofrecemos una ciudad para que ambientes tus partidas basadas en el mundo descrito en las novelas de Michael Moorcock. Te ofrecemos las características tanto para Elric como para Stormbringer. Es un lugar peligroso, lleno de intrigas, ideal para aventureros con ganas de hacerse un nombre, o con poco apego por la vida... sea la propia o la de los demás.

POR BRUNO SÁEZ



Introducción

Situada en la desembocadura del río Derda, en la costa entre la próspera Gromoorva y la enemiga capital Dhakor de Jarkor, la ciudad de Mandressla se levanta como uno de los últimos bastiones del reino de Dharijor antes de llegar a la frontera jarkoriana.
Su importancia estratégica, tanto comercial como políticamente, y su peculiar ciudadanía aseguran esta plaza fuerte, no sólo para la propia nobleza local, sino también para el dominio en la zona del Imperio de Pan Tang.

Orígenes

Mandressla es una ciudad relativamente nueva, que ha florecido en los últimos 200 años gracias a su atrayente comercio y a su política liberal. Anteriormente, el lugar fue ocupado por tribus nómadas, que fueron desplazadas de la desembocadura del río y del risco para el asentamiento de torres de vigía. Más tarde llegaría la población y se construiría un pequeño puerto, mayoritariamente para la subsistencia mediante la pesca. Al pasar a formar parte de las posesiones del Barón Herios, la zona cobró nueva importancia y se desarrolló el aspecto comercial y defensivo hasta alcanzar el estado actual.

Visión general

Actualmente, Mandressla es una ciudad peligrosa y próspera. Goza de la protección de Pan Tang, pero sólo de manera permisiva, dados los buenos lazos con la nobleza. La agricultura y la minería son ahora las principales fuentes de materias primas, pues el mar se usa casi exclusivamente como vía comercial.
Pero el aspecto más destacable de Mandressla es su población: mercenarios, bandidos, forajidos, asesinos, espías, borrachos y hechiceros sin escrúpulos. Gracias a la mano férrea con que imparte justicia el actual Barón Tresar, la ciudad es un bullicio de peleas, robos y asesinatos menores que son sofocados brutalmente por la guardia de la Ciudadela, bajo la impasible mirada de las fuerzas de Pan Tang.

Organización administrativa

La nobleza agrupa a su alrededor la mayoría de poderes en la sociedad feudal de Dharijor, y Mandressla no es una excepción. El Barón Tresar, descendiente de la rama bastarda del antiguo barón Herios, muy influido por la cultura y modo de vida pantangianos, regula totalitariamente toda la política de la región, apoyado por el poder militar de las guarniciones de Pan Tang y por la propia guardia de élite de la Ciudadela. Existe un consejo de ricos comerciantes y nobles locales, junto con algunos sacerdotes de Chardhros y Kakatal, pero están todos supeditados al poder del Barón y sirven para reforzar el tipo de política usado. Pan Tang ejerce una influencia relativa en Mandressla y sólo se dedica a la protección militar frente a enemigos externos (esto es, fuerzas jarkorianas, tarkeshitas y demás). Se ocupan del perímetro de las murallas y de parte del puerto Imperial. Pero la verdad es que, aparte de la nobleza, Pan Tang, los templos y los ricos comerciantes, Mandressla sigue su vida bajo el ojo previsor y poderoso de los Lobos Sombra, un gremio de asesinos indetectables que actúan fuera de toda ley. Este gremio o asociación está controlado por Rasmal, un viejo lobo de mar asentado en la ciudad, y que ejerce una influencia reguladora general: cuando el gremio necesita fondos urgentes se roba a un par de mercaderes y se inculpa a otros por ello, o cuando algún culto o noblezuelo de la Ciudadela empieza a crecer en poder o a investigar demasiado, se le elimina en su propio dormitorio, saltándose toda la guardia (salvo quizás la del propio Barón, en el caso que se enterase de su existencia). Así opera el gremio, preciso, silencioso, mortal y totalmente independiente.

Organización jurídica

Antes de la llegada de Pan Tang, la ciudad de Mandressla se regía en la más completa anarquía (casi como ahora). Con la llegada del heredero de la baronía educado en Pan Tang, la ciudad experimentó un cambio enorme, tanto física como económicamente: se construyeron murallas, se fortificó el puerto comercial y se enviaron tropas pantagianas. Así, los mercaderes, viendo la potenciabilidad comercial como ruta marítima y la relativa seguridad del lugar se instalaron en masa. Dado lo peculiar de la



población ya comentado, cualquier crimen o delito no sobornado copiosamente, son erradicados con brutalidad por la guardia de la Ciudadela. Los pocos supervivientes (¡sí, supervivientes!) capturados, así como numerosos presos políticos, morosos o elementos demasiado peligrosos para la baronía, son llevados a la Torre de Almas, verdadero infierno de suplicios. Allí los arrestados pueden pasar sólo por una simple paliza y reclusión en una húmeda mazmorra por el resto de sus vidas, o bien llegar a ser colgados de jaulas hasta su dolorosa muerte por inanición. Son comunes las torturas horrorosas a cargo de los monjes de la Torre. La guardia de la Ciudadela tiene plena libertad de acción, supeditada a su estricto capitán Rigalo, y por supuesto al propio Barón Tresar. La defensa de la ciudad correr a cargo de las fuerzas de Pan Tang, que suelen patrullar por los barrios del puerto y por la muralla en grupos de 10 hombres, haciendo caso omiso de las disputas que puedan haber, y parando sólo a extranjeros o sospechosos. Las armas y la magia están permitidas en la ciudad, pero no así su uso.

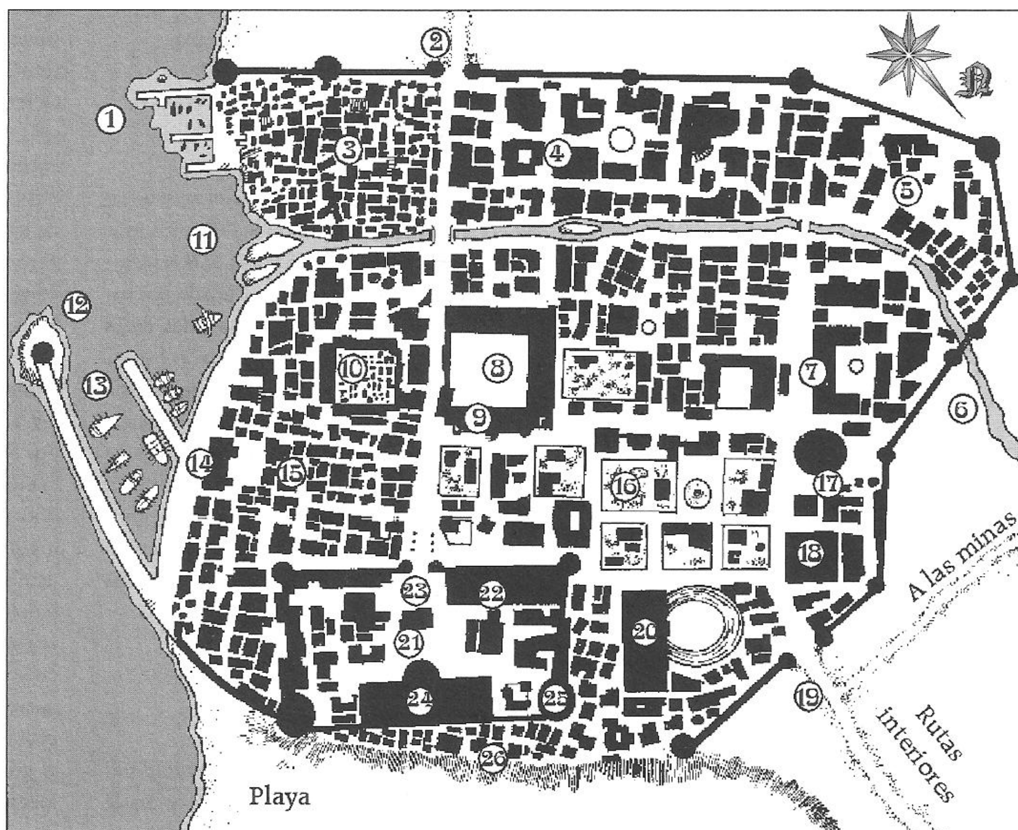
Organización religiosa

Como ciudad liberal que es, Mandressla acoge diferentes cultos, con sus pequeñas luchas internas, que conviven gracias al poder de la baronía. El culto principal es al dios Chardhros, el Segador, patriarca de Pan Tang, bajo la protección directa del caótico Tresar. Así, son comunes los espectáculos en el templo o en la ciudadela, con la matanza de prisioneros indefensos, indigentes o esclavos por medio de bestias y gladiadores, para mayor gracia de Chardhros. Tampoco se respeta mucho el arte, aunque en el palacio del barón se encuentran verdaderas obras maestras de un gusto horrorosamente trastornado. Los templos de los Elementales son la segunda fuerza religiosa. El culto a Kakatal, Dios del Fuego, común en todo Dharijor, imprime el espíritu destructor. Los comerciantes rinden culto a Straasha, Señora del Agua, que les facilita viajes favorables por mar. Este culto tiene numerosos espías, que aseguran la supervivencia de la supremacía comercial de Mandressla. Como cultos menores podríamos citar a Checkalakth, el Dios Ardiente del Caos, y a un culto a Arioch, por influencia de la vecina y enemiga Jharkor, muy controlado y privado de libertad. Por supuesto, la Ley está totalmente prohibida en todo Dharijor, ya que el Caos asegura el poder y la fuerza sobre las otras naciones, también caóticas o de la Ley.

Grupos sociales

El mayor grupo social de Mandressla lo componen los rufianes, mercenarios, ladrones, piratas y asesinos que, amparados por la política y el régimen del Barón, se resguardan en sus muros como un verdadero hogar de relativa tranquilidad. La mayoría están de paso y preparan sus fechorías a su salida de la ciudad (y dentro, aunque mucho menos), o se preparan para ser contratados por mercaderes, sacerdotes o el propio ejército de Dharijor, en lucha constante de expansión de fronteras. Existen algunos gremios menores en los bajos fondos que se dedican a la extorsión, la prostitución y el robo.

Los ciudadanos normales de Mandressla no son mucho mejores y la mayoría regenta pequeños comercios, tabernas, posadas y otros establecimientos. Son gente endurecida por el robo y el miedo, y muchas veces no son más que antiguos mercenarios y ladrones que se retiran e invierten su fortuna en comerciar o en ser propietarios de tierras con esclavos. Los mercaderes más ricos tienen varios barcos y caravanas y nadan



CLAVE:

1: Puerto antiguo
2: Puerta de Jarkor
3: Barrio Viejo
4: Barrio del Río
5: Telares
6: Río Dedra
7: Templo de Straasha
8: Plaza Central
9: Edificio del Concejo
10: Mercado Sur
11: Desembocadura del Dedra
12: Faro
13: Puerto imperial
14: Taberna "La Gruta"
15: Barrio del puerto
16: Barrio rico
17: Barrio de los templos
18: Templo de Kakatal
19: Puerta norte
20: Templo y arena de Chardros
21: Ciudadela
22: Cuarteles de Pan Tang
23: Plaza de la puerta
24: Palacio del Barón
25: Torre de las almas
26: Elevadores del risco

en dinero. Se cubren las espaldas con guardias contratados que actúan de guardaespaldas y guardianes de sus riquezas en esta peligrosa ciudad. Muchas veces se hace un lugar en la nobleza gracias a su dinero.
Los sacerdotes de los diversos cultos, o bien se sitúan junto a la nobleza en el caso de los sacerdotes de Chardhros o Kakatal y se rodean de numerosos acólitos y realizan grandes actos de fe con matanzas y sacrificios, o bien se quedan en un anonimato esperando su oportunidad. De todos modos, la religión es bastante poderosa gracias a la magia del Caos y Elemental, y es respetada por la mayoría de habitantes.
La nobleza de Mandressla es como un teatro alrededor de su principal figura, el Barón Tresar. El sadismo, la crueldad y el poder de Pan Tang se han personificado en él como burda imitación de los horrores de Hwamgaarl, la Ciudad de las Estatuas que aúllan. Si existen intrigas palaciegas no llegan a consumarse nunca. La nobleza se refuerza en sus relaciones con Pan Tang, en los cultos del Caos y en la propia guardia de la Ciudadela.
Por último, (siempre los últimos, claro) se encuentran los esclavos. Mandressla ha adaptado el método esclavista de Pan Tang y usa esclavos cada vez con mayor asiduidad para todo: en las minas, en los fértiles campos, como remeros en las galeras de los mercaderes o como sacrificios en los rituales del Caos y los Señores Elementales.



Descripción

La ciudadela
Rodeada de grandes murallas, es un amasijo de edificios, altas torres y callejones estrechos intercalados con grandes plazas. Aquí están los cuarteles de las tropas de Pan Tang y la temida Torre de Almas. El edificio más ostentoso de la ciudadela es el Palacio del Barón, una mezcla de fortificación, palacio y horrible catedral gótica. Existen numerosas plazas en el interior de la ciudadela, pero la más famosa es la Plaza de las Puertas, lugar de venta de esclavos. En la zona del risco se agrupan las casas de los soldados y los elevadores del risco-muralla (que funcionan con grandes poleas y ruedas empujadas por esclavos). La ciudadela domina toda la ciudad y gran parte del resto del territorio. Esta abierta sólo por un día, y hay guardias durante toda la jornada.

Barrio de los Templos
Ocupa la mayoría de la parte norte y engloba la Puerta Norte de la ciudad hacia las rutas interiores de comercio. En la avenida de los templos se condensan los grandes edificios-santuario. El templo de Chardros es el más grande, con un arena (a modo de circo romano), lugar de sacrificios y diversión públicos. Los templos de Kakatal y Straasha ocupan sitios también relevantes. Diversos templos menores y tiendas de artículos diversos se reparten entre ellos.

Barrio rico
Aquí se agrupan la mayoría de comerciantes, resguardados en grandes casas con pequeños jardines, y protegidos por numerosos guardianes. La plaza de la Central es famosa por ser el punto de paso de todas las caravanas que pasan por Mandressla. La plaza Central está dedicada continuamente al comercio, habiendo siempre un mar de tenderetes y vendedores ambulantes. Enfrente de la plaza está situado el Edificio del Consejo, con grandes arcos, arabescos y columnas griegas.

Barrio del Río
Lo componen cientos de casas y pequeños establecimientos, junto con tabernas y posadas, conformando un conjunto bastante caótico. Aquí se encuentran dos de los telares de la ciudad, que aprovechan la energía del río para realizar su trabajo. El agua de consumo se toma del mismo río. El barrio engloba la Puerta de Jarkor, ruta hacia la potencia enemiga. También existen dos vías hacia los campos de cultivo y las minas de hierro.

Barrio Viejo
Pequeñas casas semiderruidas, chabolas y callejones oscuros. Es el barrio más pobre y desesperado de la ciudad. Comparte el puente principal de la ciudad con el Barrio del Río. Engloba el antiguo puerto pesquero, ahora en desuso.

Barrio del Puerto
Tabernas, posadas y prostíbulos, junto con algunas cámaras de comercio forman el barrio más peligroso de Mandressla. Existen varias tabernas, y la conocida como "La Gruta" es una de las más grandes y famosas. En el Mercado Sur se pueden obtener la mayoría de productos provenientes de los lejanos mares. El puerto está dividido en un puerto comercial y el puerto Imperial, lugar de amarre de las galeras de guerra y los astilleros de la ciudad. Existe un faro de aceite (fuego griego) en la punta del espigón mayor.

Toda la ciudad está rodeada por murallas gruesas y altas, con torres de vigilancia. (Se dice que el interior del risco-muralla está lleno de cata-



RASMAL, PATRIARCA DE LOS LOBOS

Datos para Stombringer
Características: FUE 17, CON 20, TAM 16, INT 17, POD 15, DES 18, CAR 16
Edad: 54 años *Puntos de vida:* 24 (Herida grave: 12)
Armas
Bonus: Ataque: 19% *Daño:*+1d6/+1d4 *Parada:* 11%

Espada corta	92%	2d6+1	94%
Daga	91%	1d4+2+1d6	90%
Puñetazo	82%	1d3+1d6	78%
Patada	69%	2d6	45%
Daga arrojadiza	96%	2d4+2	–

Armadura: Bárbara (1d8-1)
Habilidades: Esconderse 95%, Persuadir 70%, Elocuencia 80%, Buscar 100%, Escuchar 89%, Equilibrio 95%, Ver 83%, Mov. silencioso 95%, Evitar 99%, Nadar 80%, Saltar 80%, Trepar 100%, Emboscar 100%, Crédito 75%, Leer/Hablar/Escribir: Común 80%, Bajo Melnibonés 42%, Mabden 67%, Navegar 89%, Prim. Auxilios 80%, Evaluar tesoro 89%.

Datos para Elric
Características: FUE 18, CON 20, TAM 17, INT 18, POD 17, DES 18, CAR 17
Bonificador de daño: +1D6 *Puntos de vida:* 19 *Puntos de magia:* 17

Armas	%
Espada corta	140
Daga	136
Pelea	121
Daga arrojadiza	96

Habilidades: Esconderse 95%, Charlatanería 70%, Buscar 100%, Escuchar 89%, Pericias 95%, Ver 83%, Mov. silencioso 95%, Evitar 99%, Nadar 80%, Saltar 80%, Trepar 100%, Negociar 75%, Idioma: Común 80%, Bajo Melnibonés 42%, Mabden 67%, Navegar 89%, Prim. Auxilios 80%, Evaluar 89%

cumbas de los templos y pasadizos secretos hacia la Ciudadela, pero es sólo un rumor).

Personajes más relevantes

Tresar, Barón de Mandressla

Del barón son destacables dos aspectos, los dos igual de inquietantes: un físico enorme y poderoso aún su joven edad (tiene 22 años), y una moral e inteligencia pervertida, cruel y sádica. Son famosas sus gestas como guerrero bajo protección de Chardros y su risa estrepitosa y llena de locura. Educado en Pan Tang, al heredar la baronía decidió imitar el estilo de vida del Imperio y trasladar todo el horror y maldad perversa de Hwamgaarl a sus dominios.

Casi siempre se puede ver al barón enfundado en su armadura negra brillante, y empuñando su gran espada larga maldita. Sus principales aspiraciones son aún una incógnita, pero conserva y reparte el poder de su baronía de forma ejemplar y brutal.

GEADRON, SUMO SACERDOTE DE CHARDROS EN MANDRESSLA

Datos para Stombringer
Características: FUE 12, CON 14, TAM 17, INT 20, POD 21, DES 13, CAR 18
Edad: 57 años *Puntos de vida:* 19 (Herida grave: 10)
Culto: Chardros *Elan:* 68
Armas
Bonus: Ataque: 18% *Daño:*+1d6/+1d4 *Parada:* 5%

Daga	66%	1d4+2+1d6	48%
Guadaña ritual	58%	2d6+1	32%

Armadura: túnica demonio
Habilidades: Memorizar 88%, Con. Plantas 53%, Con. Venenos 23%, Prim. auxilios 79%, Leer/Escribir/Hablar: Común 100&, Bajo Melnibonés 90%, Alto Melnibonés 88%, Mabden 52%; Buscar 69%, Escuchar 71%, Evaluar tesoro 81%, Crédito 89%, Persuadir 79%, Elocuencia 83%
Habilidad de invocar: 84% *INT libre:* varía Chardros, Arioch, Salamandras, Silfos, Gnomos, y una docena de demonios varios.
Posesiones: túnica demonio, guadaña ritual demonio, rubí con 10 gnomos y 10 salamandras, botas de cuero con 5 silfos cada una.

Claper, túnica demonio
CON 20, TAM 17, INT 10, POD 17, DES 9 *Puntos de vida:* 25
Apariencia: fina túnica ligera.
Poderes: Armadura (15 puntos), Regeneración (3pv./asalto)

Datos para Elric
Características: FUE 14, CON 16, TAM 18, INT 20, POD 21, DES 15, CAR 18
Bonificador de daño: +1D4 *Puntos de vida:* 17 *Puntos de magia:* 21

Armas	%
Daga	90
Guadaña ritual	74

Habilidades: Mundo natural 53%, Pociones 23%, Prim. auxilios 79%, Idioma: Común 100%, Bajo Melnibonés 90%, Alto Melnibonés 88%, Mabden 52%; Buscar 69%, Escuchar 71%, Evaluar 81%, Negociar 89%, Charlatanería 79%
Magia y demonios: En vista de las grandes diferencias existentes entre los sistemas de *Stormbringer* y *Elric* dejamos esta parte de la adaptación del personaje bajo tu total responsabilidad.

Geadron, Sumo Sacerdote de Chardros en Mandressla

Bajo la protección directa del Barón, Geadron es uno de los personajes más poderosos de Mandressla. Dirige el culto a Chardros intentando conseguir los máximos beneficios para el culto y para sí mismo. Sus actividades diarias incluyen la asistencia a espectáculos de sacrificio y ritos al Dios Segador. Su influencia política es remarcable.

Rasmal, Patriarca de los Lobos-Sombra

Nadie conoce de verdad a este hombre solitario y peligroso. Se sabe que anteriormente era marinero y que participó en muchas batallas navales, pero la manera de cómo se hizo rico no está muy clara. Manda sobre el grupo en la sombra de los Lobos, y su lugarteniente Khytana es su brazo derecho. No aparenta ni mucho menos su edad y siempre tiene una actitud reposada, a la espera de lo imprevisible, listo para actuar de la manera más precisa y letal.

TRESAR, BARÓN DE MANDRESSLA

Datos para Stombringer
Características: FUE 18, CON 21, TAM 18, INT 19, POD 17, DES 17, CAR 20
Edad: 23 años *Puntos de vida:* 27 (Herida grave: 14)
Culto: Chardros *Elan:* 41
Armas
Bonus: Ataque: 23% *Daño:*+1d6/+1d4 *Parada:* 10%

Espada larga	97%	2d8+2d6	91%
Daga	81%	1d4+2+1d6	90%
Lanza	83%	2d6+1	65%
Arco de Hueso	85%	2d6+1+1d4	17%

Armadura: Demonio
Habilidades: Equitación 91%, Evitar 82%, Nadar 78%, Buscar 83%, Escuchar 72%, Emboscada 95%, Mov. silencioso 89%, Evaluar tesoro 75%, Memorizar 80%, Navegar 85%, Leer/Hablar/Escribir: Común 100%, Bajo Melnibonés 90%, Alto Melnibonés 90%, Mabden 70%; Crédito 65%, Persuadir 80%
Habilidad de invocar: 30% *INT libre:* varía Chardros, Kakatal, Elemental de fuego, Straasha, y algún demonio más.
Posesiones: Espada larga y armadura demonios, anillo con 3 salamandras.

Blaken, Espada larga demonio
FUE 10, CON 20, TAM 3, INT 4, POD 12, DES 10 *Puntos de vida:* 14
Apariencia: bella y grácil espada negra reluciente.
Poderes: Arma (+1D6 daño, +11% ataque), Armadura (10 puntos).

Crost, Armadura demonio de Tresar
CON 30, TAM 18, INT 5, POD 12 *Puntos de vida:* 36
Apariencia: armadura negra reluciente.
Poderes: Armadura (20 puntos), Control Emocional (Miedo 10 metros, 5D6 potencia).

Datos para Elric
Características: FUE 10, CON 21, TAM 18, INT 19, POD 18, DES 18, CAR 20
Bonificador de daño: +1D6 *Puntos de vida:* 20 *Puntos de magia:* 18

Armas	%
Espada larga	143
Daga	130
Lanza	115
Arco de hueso	94

Habilidades: Equitación 91%, Evitar 82%, Nadar 78%, Buscar 83%, Escuchar 72%, Mov. silencioso 89%, Evaluar 75%, Navegar 85%, Idioma: Común 100%, Bajo Melnibonés 90%, Alto Melnibonés 90%, Mabden 70%; Negociar 65%, Charlatanería 80%
Magia y demonios: En vista de las grandes diferencias existentes entre los sistemas de *Stormbringer* y *Elric* dejamos esta parte de la adaptación del personaje bajo tu total responsabilidad.

AL-ANDALUS, UNA CRÓNICA BASADA EN EL TAROT

VAMPIRO: EDAD OSCURA

Hace un tiempo *White Wolf* publicó un juego de cartas del Tarot destinadas a aliñar las partidas de *Mage*. El invento en cuestión, que se vendió bastante bien y ganó algún que otro premio, creaba una colección de cartas nueva (aunque basada parcialmente en el Tarot tradicional) basada en el Mundo de Tinieblas. Este artículo no pretende, en ningún caso, hacer uso de esa baraja, sino poner el ejemplo de una campaña que ha usado (y aún sigue usando) las cartas del Tarot como elemento argumental.

POR MAR CALPENA



Lo que viene a continuación son algunas notas sobre mi propia campaña de *Vampiro Edad Oscura*, que en estos momentos se está jugando por determinados elementos que espero que no lean este artículo (¿no seríais tan malos, no?...no querría que nadie se hiciera daño). El leit motiv de la campaña, que tiene lugar en la España medieval (y por eso se llama Al-Andalus), es que muchas de las situaciones y de los personajes que van a encontrar los personajes simbolizan cartas del Tarot. La idea de esto se me ocurrió leyendo un magnífico libro de Sallie Nichols que se llama "Jung y el tarot". El libro describe la sucesión de las cartas del tarot como si de un viaje fuera, en el que se pasa por las diferentes situaciones que representan las cartas. Uno empieza con la carta sin número, el Loco y termina con el Mundo, que representa a la perfección y a la realización completa de todas las posibilidades. Se me ocurrió que quería hacer que los personajes pasaran de una relativa inocencia inicial hasta el punto en que hubieran aprendido a vivir consigo mismos. Aunque contado así parece un peñazo de campaña, la verdad es que durante las sesiones nos reímos un montón y se dan bastantes cazos. Esto es por lo que se refiere al esqueleto de la campaña en cuanto a tema, nada más y nada menos. Lo que sigue es una descripción de eventos y PNJs basados en las cartas del Tarot que pueden o no suceder, dependiendo de como vaya la campaña. Aparte de estos "eventos" o "escenas" (o módulos), hay una tabla de correspondencia de las cartas del Tarot con distintos poderes del *Mundo de Tinieblas* que a veces viene bien cuando hay que sacarse un PNJ de la manga. Como este artículo sería mucho más largo si detallara todos los módulos, sólo incluyo unos cuantos ejemplos de cómo las cartas me han sugerido lugares, situaciones o gente, básicamente los que corresponden al principio y al final de la campaña. Cualquier manual bueno puede ayudar a rellenar los agujeros de las cartas que faltan, así como corregir las muchas incongruencias y erratas históricas en las que caigo, dado que no es una campaña histórica al 100%. La intención es que se utilice este artículo como "caja de herramientas" para crear una campaña propia más que como campaña prefabricada. Poner todas las escenas que se han jugado o se jugarán en la campaña real sería imposible. Por este mismo motivo a veces no sigo el orden tradicional de las cartas, para dar más flexibilidad. Otra de las premisas básicas de la campaña, sin la cual ésta no podría funcionar, es que el dogma musulmán de evitar las representaciones humanas en el arte no existe.

El Loco, en todas partes

El Loco es la primera carta del Tarot, y no tiene número, porque en el fondo podría estar en cualquier posición de la baraja, ya que su simbolismo es en parte el de todas las otras cartas. Significa la unidad. El Loco es por un lado un inocente y por el otro un tramposo. Es completamente amoral, como un vaso sin llenar y mira tanto al pasado como al futuro. Le gusta tanto estar en el centro de la acción que si no existe la crea él mismo.
La trama de lo que están jugando los jugadores es otra cosa: En mi mundo, los personajes son de procedencia árabe y todos se encontraban en Córdoba al principio de la campaña. El eje de la campaña es un PNJ, que resultará a la larga ser una visión deformada de los PJs. El PNJ es un Toreador que se ha vuelto loco (y que está simbolizado por la carta del mismo nombre). Este Toreador era cristalero antes de ser abrazado, y aunque tenía talento para otras muchas artes, esta era para la que verdaderamente valía y la que más le gustaba. Naturalmente, al convertirse en una Vampiro, perdió para siempre la posibilidad de dedicarse a este arte, porque el sol lo hubiera destruido. Durante años estuvo intentando adaptarse a su nueva situación, trabajando en distintas obras de arte. Con el paso del tiempo, su arte fue cayendo en manos de desaprensivos que lo utilizaban como moneda de pago por cualquier cosa. El principal de los coleccionistas es el Caid Ahmed, príncipe de Córdoba (simbolizado por la carta de El





Emperador), pero muchas de las obras de arte que éste poseía han sido robadas y ahora están diseminadas por la península. Los PJs serán los encargados de irlas recogiendo, pero se encontrarán con dos dificultades básicas (con bastantes más si, como los míos, se han comprado unos méritos interesantes y tienen un pasado un poco complejo). Estos dos problemas residen en el hecho, por un lado, de que El Loco también intenta recuperar sus obras porque está convencido, en su distorsionada inocencia, de que puede hacer con ellas un ritual que le devuelva la Humanidad o lo lleve a la Golconda, y por otro lado, en el problemón que supone recuperar objetos de sitios cristianos o con los que Córdoba tiene malas relaciones. Uno de los subtemas importantes de la campaña es que la España árabe va perdiendo poco a poco terreno por culpa de la Reconquista. El Loco sigue de cerca los pasos que dan los PJs y estos no paran de encontrarse pistas de su existencia, bien porque encuentran obras de arte que simbolizan cartas del Tarot o porque este les deja una carta cuando terminan el módulo. Como el Loco del Tarot, aparece y desaparece cuando al máster le viene bien.

El Mago, un falso comienzo

El Mago es la carta del Tarot que simboliza los comienzos (y a veces también los falsos comienzos), las ilusiones, la creación y también las trampas. Es una carta que significa la puesta en práctica de algo, las apariencias.

La campaña empezaba en Córdoba, en medio de una fiesta del Caid, en los baños de la ciudad. Un emisario entra para notificar que uno de los invitados, un Tremere que parecía llegar tarde a la fiesta, ha sido encontrado en sopor con una estaca en el corazón. Este PNJ era un herbalista que había logrado hacer un jardín que no necesitaba de luz solar para el Caid.Si se fijan, en la fiesta los PJs ven a una cainita que llora cuando se sabe la noticia. Cuando investigan en casa del Tremere, descubren que no ha podido ser un vampiro vulgar y corriente quien lo ha inmovilizado (porque hubiera sido visto o lo que sea que tú quieras poner) y que ha roto una magnífica cristalera que representaba al Tremere (obra del Loco, cosa que los PJs aún no saben). Al volver a la fiesta, descubren que la chica que lloraba, una artista Toreador bastante mediocre, se ha largado de la ciudad en dirección a Toledo. La desaparición y el ataque al Tremere coinciden sospechosamente con un inventario de la biblioteca y las obras de arte del Caid, donde se descubre que han desaparecido un buen número de cosas (todas de un estilo similar, creadas por El Loco –aunque esto no se explicita en ningún momento– a través de los años). La cuestión es que el Tremere y la Toreador traficaban con estas obras, que ahora están diseminadas. Como ya he dicho antes, el Caid las quiere recuperar, con lo que ovación y vuelta al ruedo, ya se ha montado el sarao. El Caid contratará a un Asamita (PJ o no) para que mate a la Toreador. El problema es que las relaciones con Toledo son muy tensas. Por cierto, aunque yo haré una breve nota sobre ellas más adelante, en mi campaña tanto la Papisa coma la Emperatriz quedaron marcadas por la figura de sendas PNJs (la Toreador de marras y una Asamita de la que hablaré más adelante). El personaje de la Asamita vino por el background de uno de los PJs pero se puede adaptar a uno de los tuyos. Esta Asamita es hija biológica del sire del Asamita de mi grupo y su clan la ha comprometido con el Caid Ahmed para que tomen un vínculo de sangre mutuo y así asentar la alianza Toreador-Asamita sobre la que cimienta su poder Córdoba. El problema reside en que esta chica (en mi grupo se llama Fátima) y el Asamita PJ están enamorados, con lo que ella le ha pedido que si tiene que comprometerse con el Caid quiere que él la mate (y están claros los problemas morales que negarse a la voluntad del clan conlleva para un Asamita...) En mi grupo, el PJ ha optado por huir de la ciudad y considerarla muerta.

El Papa: El poder de Toledo

El Papa representa el poder de la conciencia sobre la acción práctica, la ley y un poco la mirada al pasado. El Papa puede ser a menudo el autoritarismo y el poder que actúa con guante de seda.

El príncipe de Toledo es Minaya Álvar Fáñez, el que fue el lugarteniente de el Cid Campeador (se me ocurrió antes de leer el *Dark Ages Companion*, donde pone algo muy similar e incluso le mandé un mail a Justin Achilli asustada por la coincidencia; alucinó y dijo que estaba contento de haberle asignado al mito el valor que nosotros le damos). Se trata de un Lasombra muy competente pero relativamente joven, muy obsesionado por hacer de Toledo la capital de la España cristiana (Toledo lleva apenas 110 años en manos cristianas), bastante obsesionado no sólo porque sus súbditos cumplan su voluntad sino también porque queden firmemente convencidos de que esto es lo mejor que pueden hacer. Minaya brinda protección a la Toreador huída a su corte, y aunque en el fondo le dan igual las obras de arte del Caid, lo único que pretende es ponerlo en aprietos. Aquí, el módulo que se jugó consistía en que los PJs tenían que recuperar la lista de obras de arte robadas y terminar quizás con la Toreador en territorio enemigo y contra el príncipe de la ciudad. Minaya llegó a hacer progroms contra el barrio judío de Toledo porque allí es donde se alojaban los aliados de un PJ Capadocio.



CARTA	SIGNIFICADO	SITUACIÓN
0 El Loco	Un Malkavian, un Changeling, un Ravnos	Pérdida de vía, transtorno mental
1 El Mago	Un Tremere, un mago, un neonato	El principio de la noche, taumaturgia
2 La Papisa	Una lamía, un Toreador, una mujer sabia	Alguien que se retira del mundo
3 La Emperatriz	Una mujer de mucho poder, una Lasombra	Un concilio
4 El Emperador	Un Ventrue, un príncipe	La elección de nuevo príncipe
5 El Papa	Un humano poderoso, un ghoul de posición	La autoridad se hace manifiesta
6 Los Enamorados	Un Brujah intelectual	Un dilema, una ordalía
7 El carro	Matusalenes	El exilio, una caza de sangre
8 La justicia	Un legislador, un árbitro o negociador	La caza
9 El ermitaño	Un Capadocio, un estudioso	El libro de Nod
10 La rueda de la fortuna	Un neonato ambicioso, un antiguo en problemas	Una casualidad
11 La fuerza	Un Gangrel	La ira, la guerra
12 El colgado	Un Nosferatu	Sopor
13 La Muerte	Un Brujah	El Abrazo
14 La templanza	Alguien con mucha humanidad	Intercambio de favores, recuperación de FV
15 El diablo	Un Setita, un Tzimisce	La bestia, el frenesí, un vínculo de sangre
16 La Torre	Un Baali, un Asamita	La Muerte definitiva, Diablerie
17 La estrella	Un Wraith, un mago	La verdadera fé
18 La luna	Un hombre lobo, un Lasombra	Intriga y maquinación, traición
19 El Sol	Los aliados y contactos	Ascensión de estatus
20 El juicio	Un recién llegado	Cambios radicales
21 El mundo	–	Golconda

El Colgado





El diablo: Granada

El diablo representa las obsesiones, los bajos instintos y las adicciones. También son los celos y la mitomanía. Después de recuperar el inventario de donde se encuentran las obras robadas, los personajes descubren que una de ellas, una estatua, está en la Alhambra. La Alhambra no es propiedad del príncipe de Granada (un Brujah estudioso que vive en el Albaicín), sino que está arrendado por un prospero Toreador llamado Abdulah que se dedica al sano arte de no hacer nada y disfrutar la no vida. Se trata de una persona harto amable, que estará encantado de recibir a los PJs aunque de ninguna manera se querrá deshacer de la joya de su colección de arte. Mientras los PJs pasan un tiempo de más o menos relax en la Alhambra, el bibliotecario de Abdulah aparecerá muerto. Las primeras investigaciones parecen indicar que todo es obra de una cofradía de asesinos que simplemente lo apuñalaron por la espalda. Pero si se la interroga, la cofradía no quiere admitir ni desmentir que tuviera nada que ver con el tema. Cuando el cadáver del bibliotecario es examinado más a fondo, se ve que no ha muerto por una puñalada sino por un fuerte golpe en la cabeza. El bibliotecario era uno de los mejores amigos de Abdulah, quién ofrecerá la estatua a cambio de que descubran quién es el asesino. Cuando investigan más, descubren varios detalles interesantes: La favorita del Abdulah, prácticamente una adolescente, está embarazada, y el padre es (o era) el bibliotecario. Por otra parte, el eunuco que guarda el harén, que ahora tomará el puesto del bibliotecario, estaba siendo chantajeado por el bibliotecario para permitirle el acceso a la favorita de Abdhul en el harén. Este eunuco conseguía dinero del bibliotecario y por el otro lado abusaba de la chica, con la que intentaba reencontrar el sexo perdido. El harén, a su vez, está bajo el ferreo dominio de la antigua favorita de Abdulah, quién desprecia a la nueva y piensa que todo lo que hace rompe la apariencia de normalidad que hay en la Alhambra (y además, para qué negarlo, le tiene unos celos que no puede, porque la ha apartado del lado de Abdulah). Lo que pasó es que el bibliotecario tuvo una pelea con el eunuco, quién lo mató más o menos accidentalmente. Cuando los asesinos encargados por la antigua favorita de Abdulah llegan, ya está muerto, con lo cual se limitan a simular el asesinato con su firma para poder cobrar y no perder honor. Por otra parte, y mientras los PJs estén investigando, la antigua favorita de Abdulah intentará que la nueva aborte, dejándola en coma. Pero por lo que respecta a Abdulah (y muy en contra de lo que esperaban mis jugadores, quienes creían que todo se reducía a un triángulo amoroso clásico) estaba encantado de que su favorita esperara un heredero, no sólo porque eso lo legitimaba a ojos mortales, sino porque apreciaba genuinamente al bibliotecario y ya que él mismo nunca la hubiera podido hacer madre (por su naturaleza de vampiro), más valía que el padre fuera su mejor amigo. Si los PJs consiguen infiltrarse de alguna forma en el Harén, descubrirán todo esto justo antes de que la nueva favorita sea envenenada por la antigua (lo del aborto que decía antes). Salvarla pasa por pactar con la antigua favorita, así es que se le puede ofrecer la Inmortalidad. En cuanto al eunuco, si los PJs no le dan caza, lo hará el propio Abdulah.

Los enamorados: Almería

La carta de los Enamorados no tiene mucho que ver con el romance. Significa en cambio la disyuntiva, la elección ante dos caminos y la obligada renuncia a una posibilidad para poder llevar a cabo otra. Es una carta de dilemas.

Cuando los PJs lleguen a Almería, se encontrarán con una ciudad sitiada por los cristianos. El primer obstáculo aparente es cómo entrar en la ciudad. Para más inri, en el campamento cristiano ha habido un cierto número de bajas por culpa de algún vampiro que los está diezmando por lo que se han empezado a producir linchamientos hacia los mercenarios árabes que luchan del lado cristiano. Por otra parte, dentro de la ciudad ha surgido un (todavía) pequeño brote de peste, con lo que la pobación vampírica que queda murallas adentro cada vez lo tiene peor para cazar, aparte de tener los nervios totalmente de punta. El asedio parece haberse constituído para hacer caer al príncipe de la ciudad, un Ventrue que se comporta de forma tiránica y sádica. Aunque por parte de Córdoba y de Granada no se puede permitir que Almería caiga en manos cristianas, en el fondo Almería no despierta demasiada solidaridad entre los demás reinos de taifas. Hay dos posibles soluciones al módulo. Una es que los PJs se alíen con la fuerza de asedio de la ciudad, con lo que deben ganar la batalla por Almería, encontrar dónde esconderse en las horas diurnas, huir de las partidas de caza montadas por los mercenarios cristianos y coger la obra que buscan aprovechando el pillaje. La otra consiste en infiltrarse en la ciudad, donde tendrán que alimentarse y hacer frente a la histeria colectiva, encontrar la obra y volver a salir. Hagan lo que hagan verán como Almería cae en manos cristianas, y como todos los cainitas de la ciudad son empalados y expuestos al sol. Con la entrada de los cristianos habrá un pillaje terrible, pero por el lado cainita la vida mejorará para los habitantes de Almería, reducidos hasta ese momento al triste estátus de ganado. La elección es de los PJs: O los almerienses se llevan las tortas por parte del ejercito cristiano, o los siguen machacando los vampiros que allí viven. Aún



así, esto no quiere decir que lo que hagan los PJs no sirva de nada. Dependiendo de su habilidad, podrían incluso terminar estableciéndose en la ciudad. Este módulo se presta a mucho politiqueo y dilema moral. La obra que buscaban era la representación de la carta de marras, poniendo mucho énfasis en los dos caminos que se ven en algunas barajas y con una imagen de la ciudad de Córdoba a un lado y la de un monasterio cristiano en la otra.

El Juicio: El principio del fin

La carta del Juicio, en la que vemos a los muertos levantarse de sus tumbas, implica la renovación, el nuevo comienzo de todo, nuevas oportunidades y cosas que se quedan definitivamente atrás.
Una de las últimas etapas de nuestros amigos será, supongamos, Gerona. Aquí habrán recuperado ya la mayor parte de las obras robadas. Es muy posible que hayan tenido algún que otro encontronazo con El Loco (recomiendo hacerlo en los módulos de El Colgado o La Torre) y tendrán claro con quién se enfrentan. Estarán casi al final de su busqueda. Habrán pasado incluso años, se habrán preguntado varias veces si ha tenido sentido pasar por todo. A estas alturas, las noticias que reciben de su Córdoba natal son pocas y no demasiado agradables. La ciudad ha empezado a sufrir gran número de disensiones internas, y cada vez son más las amenazas del norte por hacerla caer (la ciudad caerá en 1236, pero ya las Navas de Tolosa en 1212 significarán un cambio definitivo en las estructuras de poder). Pese a todo, Ahmed sigue obcecado en recuperar sus obras de arte. En Gerona, y al poco tiempo de estar los PJs por allí buscando una obra que no aparece por ningún lugar, descubrirán que en la ciudad está a punto de producirse un cambio en los poderes establecidos. El príncipe Capadocio ha decidido retirarse para atender a las necesidades de su propio clan. Muchos son los que ambicionan su puesto, y cuando por fin se decida hacer un consejo de la primogenitura de la ciudad para dirimir quién debe ser el nuevo príncipe, aparecerá alguien inesperado, un antiguo a quien todos creían en sopor. Este antiguo había gobernado la ciudad durante muchos años y luego desapareció, llevándose consigo cosas con las que chantajear a los vampiros más antiguos de Gerona (o sea, los que tenían más números para permanecer en el poder cuando decidiera volver), entre las que se encontraba el libro que esta vez buscan los PJs.



Lo que pasa es que han quedado pocos vampiros de su época y muchos de los recién llegados no van a aceptar fácilmente el cambio de poder. Una vez los PJs pueden utilizar esta situación para su propio beneficio, para el de los demás o meter la pata hasta el cuello. El antiguo puede ofrecer a los personajes lo que más deseen en este mundo (sin contar el libro y las otras pruebas) a cambio de que lo ayuden, con lo que se puede poner a prueba la codicia de los jugadores por hacer la vista gorda.

El mundo: Golconda

El Mundo es la última de las cartas del tarot y representa la consecución de todo, el círculo que se cierra y los objetivos que se cumplen. Es una carta que indica trascendencia espiritual y en general es muy positiva. Quizá por esto el final que tengo previsto para la campaña es en plan Blade Runner.
Llegados a este punto, los PJs habrán alcanzado el lugar donde se enconde el Loco. Entrar en su refugio puede ser más o menos difícil. En cualquier caso debería tratarse de un lugar donde la presencia de la Fe fuera suficientemente alta para inquietar a los PJs pero no para incapacitarlos. Cuando lleguen al refugio deberían ser altas horas de la madrugada, a punto de hacerse de día. El Loco está trabajando. Prepara una vidriera, la última de su existencia. Alrededor están todos los objetos que los PJs han ido recuperando y que daban por hecho que habían reenviado a Córdoba. Pueden encontrarse allí también sus aliados y sirvientes y cualquier otra cosa a la que veas que les tienen aprecio. En el refugio hay una ventana abierta, sin pórtico de ningún tipo. El Loco está poniendo las últimas piezas a una vidriera que representa las aventuras de nuestros amigos los PJs. Cuando los PJs intenten atacarlo, se verán inmóviles en el sitio. El Loco colocará la vidriera en su sitio. Es el objeto más bonito que han visto nunca los PJs (aviso para los Toreadores). El cristal no se puede romper. Aquí puedes repetirle a tus jugadores algunas de esas escenas que tanto les gustaron. La salida del sol está cada vez más próxima. El Loco debería contarles a los PJs cómo su arte ha sido prostituido y ha servido de moneda de cambio (ponles ejemplos de los módulos). Sus obras son tan maravillosas porque hay algo de su sangre en todas ellas, y ha decidido que ha llegado el momento de destruirlas. En ese momento, empezará a salir el sol. La visión que tendrán los PJs no la podrán olvidar jamás. La brillante vidriera, una vez colocada, les hará sentir como nunca en la vida. En este momento deberían recuperar puntos de vía por un tubo. La visión, y lo que pase después de esta, debes elegirlo tú, pero si quieres que la campaña termine definitivamente aquí sólo tienes dos opciones, tus personajes alcanzan la Golconda pero pierden todo lo que los rodeaba (aliados, etc) o mueren heroicamente. Si tienes previsto que la campaña continúe, yo ya no puedo ayudarte.





SISTEMA DE INVESTIGACIÓN

LA LLAMADA DE CTHULHU

¿Cuantas veces nuestros PJs o PNJs han tenido que realizar un estudio, analizar un compuesto, realizar una búsqueda bibliográfica, arreglar un mecanismo, inventar u aparato, etc.?. Y ¿como lo hemos solucionado?, ¿con una simple tirada?. En este tipo de asuntos los avances hasta el deseado final se consiguen paso a paso y el tiempo requerido es muy variable.

POR ENRIC GRAU

Definiciones

Para poder simular todo esto hemos diseñado un método sencillo pero rápido de tiradas que se basan en tres conceptos:

– La duración estándar supuesta del proceso.
– La duración de cada etapa.
– El tipo margen de éxito de una tirada sobre la habilidad implicada.

El proceso es el siguiente: Se calcula el total de etapas que se pueden hacer durante la duración total de la investigación (teniendo en cuenta los períodos de descanso). Este número son los puntos que cuesta la investigación. Por ejemplo: Consideramos que para conseguir descubrir el causante de una enfermedad necesitamos un mes en un laboratorio, y que un investigador trabaja en etapas de 4 horas. Entonces tenemos que al día el investigador puede completar 2 o 3 etapas (el resto del tiempo lo dedica a descansar, comer, etc.). O sea que el número de etapas en un mes es de 60 (si suponemos 2 por día). Si en una etapa un investigador obtiene como media un "punto de investigación", el proceso costará 60 puntos de investigación (esta cantidad podemos luego ajustarla a números más sencillos: 50, 100 por ejemplo).

Además puede ser que el investigador decida esforzarse. En el caso anterior supondría realizar tres etapas por día en vez de dos. En este caso se habría de realizar una tirada sobre algo que represente la constitución para saber si este esfuerzo supone la aplicación de penalizaciones a las tiradas posteriores en la habilidad de la investigación. Si el esfuerzo se mantiene más de un día, las tiradas posteriores por constitución deberán de estar progresivamente penalizadas, y el efecto de los fallos sobre las tiradas de habilidad deberán ser acumulados.

La forma de aplicar el sistema

Una vez aclarado todo esto podemos pasar a la obtención de los puntos de investigación de forma práctica en el juego. El sistema es sencillo: por cada éxito normal en la tirada por la habilidad requerida al final de cada etapa se consigue un punto. Pero el tipo de éxito puede ser variable. Hay juegos en los que los tipos de éxito vienen clasificados y otros en los que no. Para nuestro caso necesitamos tres definiciones de éxito y dos de fracaso:

– El éxito normal: pasar la tirada.
– El éxito especial: pasar la tirada por menos de la mitad de lo requerido.
– El éxito crítico: pasar por menos de la cuarta parte de lo requerido.
– El fracaso normal: fallar la tirada.
– La pifia: fallar la tirada obteniendo el peor resultado posible del dado.

Con esto en mente podemos asignar a cada tipo de resultado una cantidad de puntos obtenidos (o perdidos) en la tirada:

– Éxito normal: 1 punto.
– Éxito especial: 2 puntos.
– Éxito crítico: 4 puntos.
– Fracaso normal: 0 puntos.
– Pifia: -4 puntos.

Este método se puede aplicar a la mayor parte de los juegos de rol. En concreto lo hemos utilizado *en La Llamada de Cthulhu* (método *Chaosium*), donde las habilidades están calculadas en porcentajes. Las bonificaciones y penalizaciones las imponíamos en tramos de 10% (+10%, -10% +20%, etc.) según el caso.

Vamos a dar algunos ejemplos de aplicación práctica de este sistema. En ellos hemos supuesto una dificultad dada en puntos de investigación calculada para cada caso particular. Además damos una frecuencia de tiradas, o sea, las veces que podemos tirar por la habilidad que supone que ya que se ha superado una etapa del proceso.

En el Laboratorio

Este tipo de procesos son bastante largos y precisan de un laboratorio equipado. La falta de equipo adecuado puede suponer penalizaciones a las tiradas o, simplemente, el no poder hacer nada. Podemos diferenciar este tipo, de forma muy aproximada, en tres: análisis, síntesis y de medicina.

a) Análisis

El análisis es necesario cuando queremos conocer la composición de un producto. Podemos suponer que los procesos analíticos duran unas 4 horas. Eso quiere decir que podremos hacer unos 3 al día. Es importante diferenciar si es un producto conocido o no.

Si es conocido y se tienen los medios, el análisis sólo tarda unos días. O sea:
Dificultad: 5 – 15.
Periodo: 3 veces al día.
Si es desconocido la cosa puede tardar meses. Tenemos entonces:
Dificultad: 50 – 150.
Periodo: 3 veces al día.

b) Síntesis

En el caso de la síntesis el tiempo es siempre largo aunque los procesos podemos suponerlos igualmente de 4 h. Hemos de tener en cuenta si el proceso de síntesis es conocido o, por el contrario, hemos de descubrir un nuevo método. En el caso de que el método de síntesis no sea conocido a priori, hemos de diferenciar entre una secuencia de procesos evidente o enrevesada:
Síntesis conocida de principio a fin:
Dificultad: 5 – 15.
Frecuencia: 3 veces al día.
Producto nuevo de línea sintética evidente:
Dificultad: 25 – 50.
Frecuencia: 3 veces al día.
Producto nuevo de línea sintética incógnita:
Dificultad: 50 – 150.
Frecuencia: 3 veces al día.
Si además este producto precisa de una investigación con animales la cosa se complica. En este caso hemos de tener en cuenta si el producto irá para consumo humano o no. Si no va para consumo humano la frecuencia se convierte en 1 vez al día. Si va para consumo humano, la frecuencia se convierte en 1 vez a la semana.

c) De medicina

Descubrir los agentes patógenos de una enfermedad nueva:
Dificultad: 10 – 100.
Frecuencia: 1 vez al día.
Descubrir una vacuna:
Dificultad: 10 – 50.
Frecuencia: 1 vez a la semana.

En el taller

El taller puede ser eléctrico o mecánico. En estos tipos las frecuencias de tiempo típicas son menores. En cada caso hemos de tener el material y las herramientas adecuadas. Si no disponemos de ellas los efectos pueden ir desde una penalización a las tiradas a la imposibilidad absoluta (a discreción del director de juego).

a) Taller eléctrico

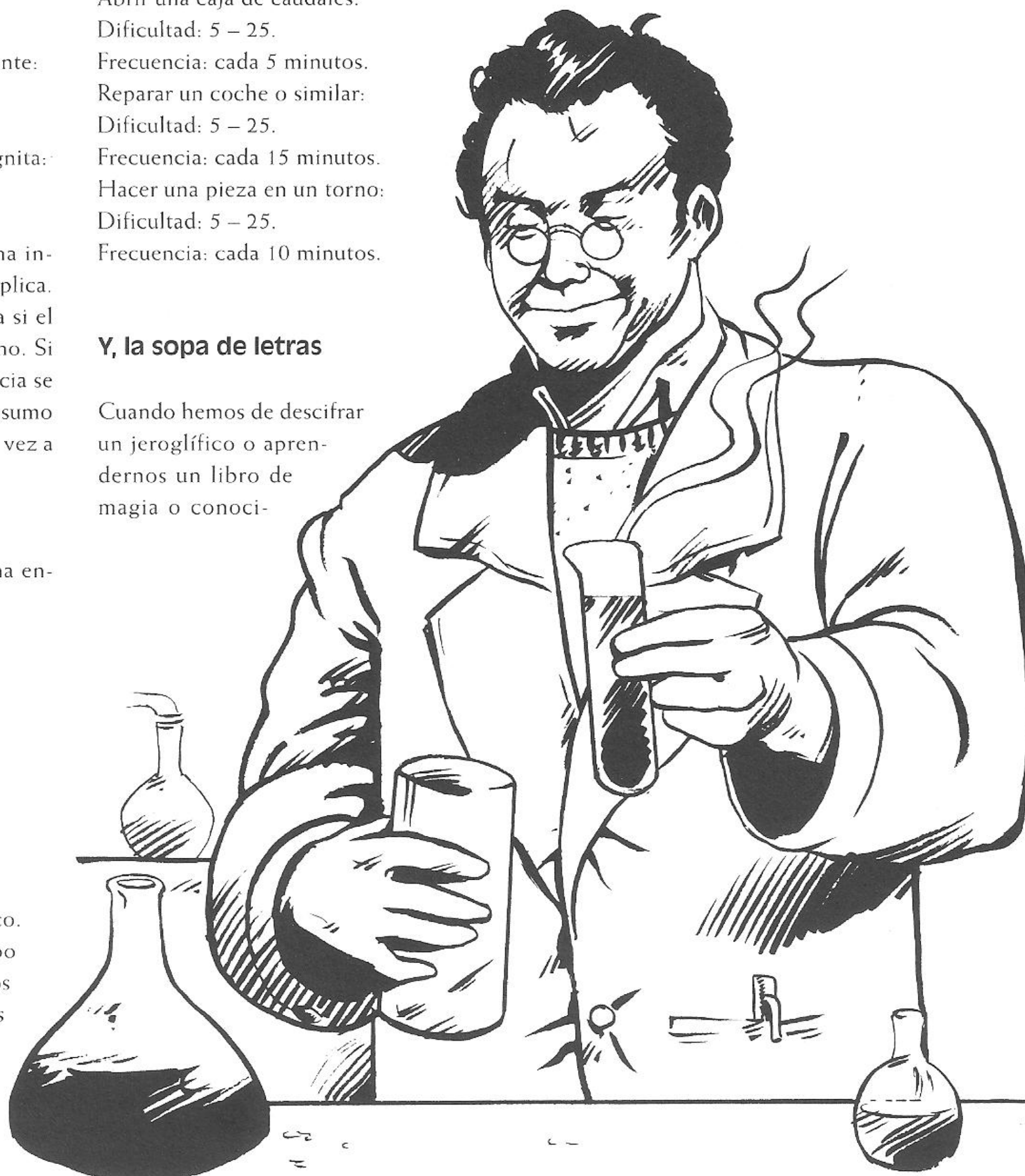
Hemos de distinguir entre reparar un aparato y construirlo.
Reparar un aparato:
Dificultad: 1 – 10.
Frecuencia: 1 cada hora.
Construir un aparato conocido:
Dificultad: 5 – 25.
Frecuencia: 3 veces al día.
Hacer una invención:
Dificultad: 50 – 150.
Frecuencia: 3 veces al día.

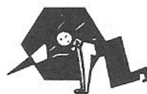
b) Taller mecánico

En este caso incluimos cosas tales como abrir una puerta o una caja de caudales. Vamos a dar algunos casos concretos.
Abrir una puerta cerrada con llave:
Dificultad: 5 – 25.
Frecuencia: 1 cada minuto.
Abrir una caja de caudales:
Dificultad: 5 – 25.
Frecuencia: cada 5 minutos.
Reparar un coche o similar:
Dificultad: 5 – 25.
Frecuencia: cada 15 minutos.
Hacer una pieza en un torno:
Dificultad: 5 – 25.
Frecuencia: cada 10 minutos.

Y, la sopa de letras

Cuando hemos de descifrar un jeroglífico o aprendernos un libro de magia o conocimiento oculto también podemos aplicar este sistema.
Leer y comprender un libro de magia:
Dificultad: 10 – 50.
Frecuencia: 1 vez a la semana.
Descifrar un jeroglífico de lengua conocida:
Dificultad: 10 – 25.
Frecuencia: 1 cada hora.
Descifrar un jeroglífico de lengua desconocida:
Dificultad: 25 – 100.
Frecuencia: 1 vez a la semana.
Descifrar un código secreto:
Dificultad: 10 – 100.
Frecuencia: 1 cada hora.
Todos estos datos son una aproximación que puede ser modificada según el caso. Dejamos al buen criterio del Director de Juego aplicar el sistema según su sentido común.





CANALIZACIÓN DE ENERGÍA

STAR WARS

Las escenas de combate entre naves de Star Wars poseen una velocidad y una acción tan trepidantes como las que aparecen en las películas de la saga. Sin embargo, hay momentos en los que se echa de menos algo más de flexibilidad y colorido. Así, por ejemplo, si tu nave se encuentra dañada, con uno de los motores renqueando quejumbrosamente, dos de tus láseres totalmente inutilizados y con un interceptor TIE pegado a tu espalda, tienes dos posibilidades: abrir la carlinga y disparar desesperadamente con tu bláster de bolsillo contra el incordiante y escurridizo imperial o estrellar tu destartalada nave contra el asteroide más cercano de la manera más heroica posible. En ambos casos tu final es inminente.

POR FRANCISCO JAVIER FERNÁNDEZ



Luke: *R2, aumenta la potencia*
R2: *(silbidos de afirmación)*

con estas reglas lo que se pretende es dar a los jugadores la posibilidad de experimentar con los códigos de habilidad de sus naves, para que éstas respondan con mayor eficacia a situaciones bien distintas: desde el ataque de pequeñas y rápidas naves pirata hasta el bombardeo incesante de gigantescas naves imperiales. De este modo se abre ante los jugadores un enorme abanico de posibilidades en las que se dan cabida inteligentes maniobras tácticas y desesperados ataques frontales.

Por supuesto, al aumentar las opciones disponibles disminuye la velocidad del juego. Por este motivo hemos procurado hacer estas reglas lo más ágiles y dinámicas posible evitando aquellos puntos que de alguna manera enlentecen innecesariamente la sucesión de los acontecimientos. Esperamos haberlo logrado.

Conceptos básicos

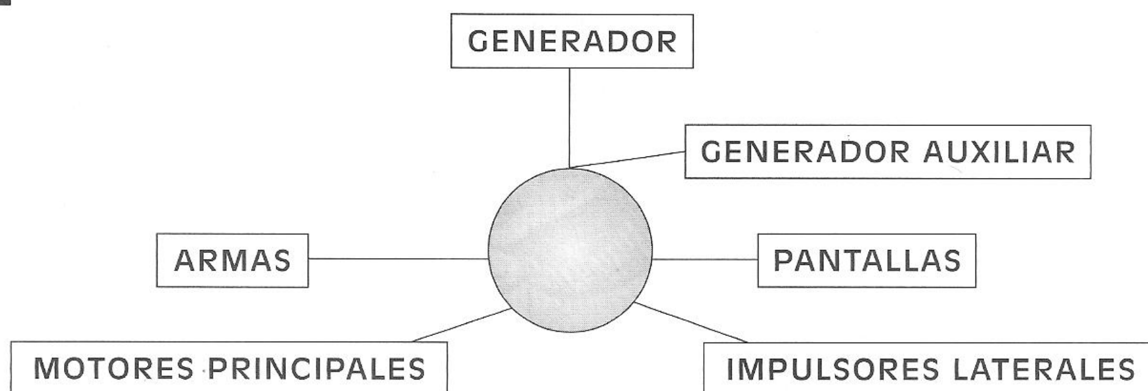
Para que una nave tenga un correcto funcionamiento debe cumplir dos principios: transformar una reacción mecánica, química o de cualquier otro tipo en una corriente energética de alta potencia con un gran rendimiento, y transmitir dicha potencia a cada uno de los sistemas de la nave (motores, generadores de pantallas, equipos electrónicos, etc...) con una pérdida nula de carga.

De lo primero se suele hacer cargo el generador principal, y el proceso que sigue para operar resulta demasiado complicado para exponerlo aquí (¡vale, vale, no lo sabemos!). Si sabemos, sin embargo, que su peculiar construcción destinada a obtener el máximo rendimiento de los procesos de fusión y combustión, obliga a tener que hacerle trabajar a plena potencia. Siendo de otro modo se conseguiría un rendimiento muy pobre (mayor consumo de combustible/menor autonomía) o incluso podrían dañarse los circuitos internos del generador (bastante caros, por cierto).

De lo segundo se encargan los canales de energía de alta conductancia y los sistemas de transferencia energética. La peculiar y asombrosa fabricación de los primeros permite la conducción de energía a través de ellos con un valor virtual de pérdida cero. Los sistemas de transferencia energética, por otra parte, se encargan de regular y administrar el correcto funcionamiento de los canales de energía. Estos sistemas no son estáticos, pues podría resultar fatal en algunas ocasiones, en las que se necesita mayor energía en unos sistemas determinados (en los motores cuando hace falta más velocidad, o en las armas cuando se necesita mayor potencia de fuego).

Por este motivo existe la posibilidad de variar, desde la carlinga, la transferencia de la energía establecida de antemano. Así, podremos otorgar mayor potencia a los láseres en detrimento de una menor velocidad, canalizando parte de la energía de los motores a las armas. Esta energía no aparece instantáneamente, sino tras unos momentos en los que el sistema se acopla a los nuevos niveles de potencia. Sólo entonces podremos gozar de unos sistemas más poderosos (como recién salidos de fábrica). Hay que tener en cuenta, no obstante, que los sistemas no aceptan alegremente cualquier

Cuadro 1



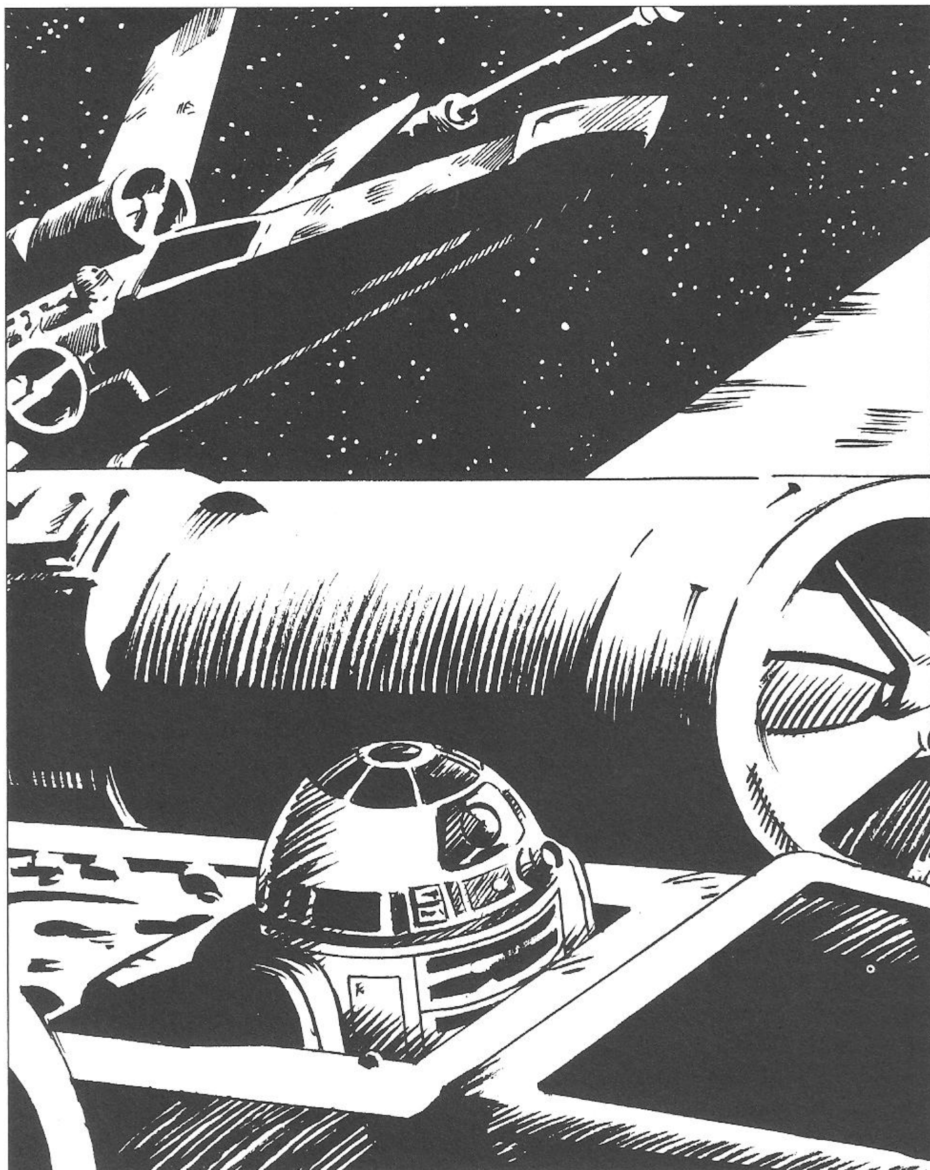
CUADRO 2	
SISTEMA	**CÓDIGO**
Motores principales	Velocidad subluz
Impulsores laterales	Maniobrabilidad
Armas	Código de daño*
Pantallas	Factor pantallas

* Se toma el código de daño de cada arma por separado

cantidad de energía. Si sobrepasamos unos valores, que vienen determinados por el diseño de los componentes, podríamos dañar de forma irreversible elementos vitales de dichos sistemas, quedando por tanto inutilizados (vamos, que si te pasas te los cargas...).
Tras la parte teórica pasemos a la práctica: las reglas.

Reglas de canalización de energía

a) Se puede disminuir la energía recibida por un sistema y canalizarla hacia otro distinto (ver cuadro 1). En términos de juego lo que varía son los códigos de habilidad correspondientes a cada sistema (ver cuadro 2).
b) La cantidad de energía disminuida en un sistema posee un valor mínimo y un valor máximo. El mínimo es +1, mientras que el valor máximo será la totalidad del código de habilidad del sistema transmisor.
c) Asimismo, existen valores mínimos y máximos de recepción o carga de energía. El valor mínimo sigue siendo un +1; sin embargo, esta vez el máximo corresponderá al valor normal del código del sistema receptor. Es decir que, por ejemplo, una nave con 2D de maniobra puede recibir 2D extra gracias a la canalización. De manera excepcional, el valor máximo puede ser superado durante varias rondas de combate. Ver punto (i) para más información.
d) El valor de la energía disminuída en un sistema se resta instantáneamente de su código de habilidad al finalizar el segmento en el que se efectuaba la transferencia.
e) El incremento de carga recibido por un sistema se apreciará en la ronda siguiente a la que se declaró la canalización. El valor en cuestión se añade al código de habilidad del sistema receptor.
f) Es posible canalizar al mismo tiempo la energía de dos o más sistemas hacia otros tantos cualesquiera.
g) Si la cantidad de energía que debe recibir un sistema es superior a 1D, entonces se cargará a razón de 1D por ronda hasta que toda la energía se haya canalizado o su transferencia sea interrumpida (voluntaria o involuntariamente).
h) Si el proceso de carga dura más de una ronda de combate, y dicho sistema es utilizado antes de que este proceso se haya completado, deberán usarse los dados extra recibidos hasta ese momento a la hora de determinar el código de habilidad a utilizar.
Ejemplo: Si un sistema debe recibir 5D (1D/Ronda) y es utilizado en la tercera ronda desde que comenzó a cargarse, deberán añadirse 3D a su código de habilidad antes de realizar la tirada. El sistema seguirá cargándose normalmente durante dos rondas más hasta que toda la energía se haya transferido.
i) Un sistema puede cargarse con más energía de la permitida. Es decir, su código de habilidad modificado puede ser mayor que el doble de su código de habilidad original. Sin embargo, si a este sistema se le hace funcionar durante más de dos rondas se destruirá por sobrecarga (daño grave) y la energía que en aquel momento poseyera se perderá (ver regla de pérdida de energía en el punto L, más adelante).
NOTA: Un sistema se considera usado cada vez que se utilice su código de habilidad.







Luke: *¿Por qué seguimos acercándonos?.*
Han: *Nos han atrapado en un campo de tracción*
Luke: *¿No puedes hacer nada por evitarlo?.*
Han: *No, vamos a toda potencia. Tendré que desconectar los reactores.*

j) Si se canaliza energía cuando la nave está ionizada o con daño ligero deben usarse para estas reglas los códigos de habilidad modificados por el daño (es decir, con los dados de penalización correspondientes). Si por este malus un sistema receptor quedase reducido a 0D, el sistema transmisor disminuirá su código como ocurriría normalmente, pero el receptor no podrá aumentar el suyo, por tener 0D en su código de habilidad, hasta que la penalización desaparezca. Es posible volver a canalizar esta energía hacia otro sistema mientras la penalización continúe.
k) Cuando un sistema es destruído se interrumpen automáticamente los canales de energía que lo alimentaban. De igual manera un dispositivo de seguridad impide que por error o accidente se intente canalizar energía a un sistema destruído. Por lo tanto no es posible canalizar energía hacia un sistema destruido.
l) Aunque no es posible canalizar energía hacia un sistema destruído, si es posible, sin embargo, canalizar parte de la energía desde un sistema que acaba de ser destruído hacia cualquier otro sistema. Hay que tener en cuenta, no obstante, que una cierta cantidad de energía (la mitad, aproximadamente) se pierde en la combustión de gases y fluidos expulsados durante la destrucción. Para contabilizar el valor que puede ser utilizado se deberá realizar lo siguiente: considerar el valor del código de habilidad modificado por la penalización de daño grave (-1D), redondear a dados enteros (sin puntos) y dividir por 2 redondeando hacia abajo.
Ejemplo: Un caza rebelde recibe un daño grave resultando destruídos los motores principales (velocidad subluz 3D+1). El piloto decide canalizar la energía retenida por el dispositivo de seguridad para aumentar su código de maniobrabilidad (2D). Para calcular la cantidad de la energía retenida, resta 1D a su código de velocidad (2D+1) y lo pasa a dados enteros (2D). Finalmente divide por 2 este valor obteniendo 1D que puede usar para aumentar su capacidad de maniobra. En la ronda siguiente su código de maniobrabilidad será de 3D (2D+1D) y su velocidad será 0D.
m) Las naves que posean generador auxiliar de potencia pueden hacer uso de esa energía para aumentar el rendimiento momentáneo de varios o todos los sistemas de la nave. Ver reglas del generador auxiliar para más información.

Jefe Oro: *Toda la potencia a las pantallas deflectoras delanteras. Toda la potencia a las pantallas deflectoras delanteras.*

n) Cambiar los flujos de energía entre sólo dos sistemas para recanalizar su energía no cuenta como una acción. Sólo en el caso de tener que realinear más de dos sistemas en la misma ronda se considera como una acción adicional (-1D a las demás acciones que se desarrollen en la misma ronda)
ñ) En el caso de la potencia de las armas se presentan algunos problemas adicionales derivados del carácter intrínsecamente letal de éstas. Cada incremento de un dado (o fracción) en el código de daño de un arma implica el riesgo de sobrecargarla *aunque no se rebasen los límites establecidos en (c).* Al disparar con dicho arma se deberá tirar un dado adicional para comprobar si se produce un fallo. Si la tirada de dado es igual o menor que el número de dados de daño trasvasados al arma en cuestión, ésta sufrirá una sobrecarga y dejará de funcionar hasta que los mecanismos de refrigeración de emergencia eliminen el recalentamiento de los filamentos de conducción, lo que requiere cinco rondas por cada dado o fracción que hayamos trasvasado. Una tirada de *Técnica/Reparar Naves Espaciales* o *Pilotaje naval* de dificultad 20 puede reducir el tiempo de espera a la mitad, redondeando hacia arriba. Nunca se puede aumentar el código de daño de un arma por encima del tope marcado por su valor original, con lo que aquí no se aplica el apartado (i). Además, armas como los misiles o los torpedos no se ven afectadas por canalizaciones de energía, pues no dependen del generador y no están conectadas a éste. El director de juego es libre de endurecer esta regla, considerando que la sobrecarga de un arma la inutilice *definitivamente* hasta que los filamentos de conducción sean reemplazados; además, el código de daño sólo se podría aumentar hasta la mitad (redondeando hacia abajo) del código original; e incluso, temiendo un exceso de letalidad, puede suponer que se puede canalizar energía *desde* pero no *hacia* los sistemas de armas.
Ejemplo: El piloto de un caza Ala-x se enfrenta a una fragata aduanera imperial y decide que necesita más potencia de fuego de la disponible, incrementando el código de daño de los cañones de su nave en 2D (a costa de su maniobra); eso quiere decir que éstos harán 8D de daño al disparar, pero al tirar el dado de comprobación un resultado de 1 ó 2 producirá la sobrecarga de los mismos. Tiene mala suerte y saca un 2. Tras realizar su tiro, el piloto tendrá que esperar diez rondas para poder volver a disparar con ellos (si es que sobrevive hasta entonces), a no ser que el director decida que el esfuerzo ha sido demasiado para los cañones y que no puedan ser reutilizados hasta el reemplazo de los componentes quemados.

Reglas Opcionales

(O1) Otros sistemas con los que utilizar las reglas

Existen otros sistemas en cualquier nave espacial que no aparecen en el cuadro 1 y, por lo tanto, no se utilizaban en las reglas de canalización de energía. Estos son: hiperimpulsores, soporte vital y equipos electrónicos. El

director de juego puede permitir canalizar energía a o desde estos sistemas, teniendo siempre en cuenta que no existen términos de juego con los que poder manejarlos. A continuación se dan, en líneas generales, algunas indicaciones de cómo se podrían usar estos sistemas, siempre bajo el criterio del DJ.

– Hiperimpulsores: En el espacio real, los hiperimpulsores están desconectados y no poseen energía. En el hiperespacio, el resto de sistemas se encuentran desconectados o minimizados. Teniendo esto en cuenta, los hiperimpulsores no podrían utilizarse siguiendo estas reglas.

– Soporte Vital: Manipular el soporte vital puede resultar peligroso. Debería cambiarse sólo en casos de verdadera necesidad, por ejemplo si se necesita un ambiente modificado, que permitan la vida a ciertas criaturas, pero con un mayor gasto de energía. Recortar el suministro de energía del soporte vital puede significar aire viciado o no renovado, frío o calor excesivos, falta de oxígeno (u otros gases), o cualquier otro mal, con lo que puede avecinarse una muerte lenta y agonizante.

– Equipos electrónicos: Si se otorga mayor energía a estos elementos, pueden obtenerse diversos beneficios puntuales, como mayor alcance de los sensores, rapidez de cálculo en la astrogración, etc... Otros elementos no aceptan una modificación en el gasto de energía, (velocidad de respuesta de los mandos, bancos de memoria, etc...), debido a sus características inamovibles. Existen no obstante, otros elementos bastante sensibles, como los fotoreceptores o el sistema de localización espacial, que pueden dañarse por una sobrecarga de energía. Por otro lado, disminuir la potencia de los equipos electrónicos puede suponer poca fiabilidad en los datos suministrados por la computadora de navegación, o errores sistemáticos en los sensores de la nave. Incluso si existe un mal funcionamiento de los amortiguadores de luz el piloto puede quedar momentáneamente cegado por el brillo inesperado de una estrella cercana.

(O2) Modelos modernos y usados

Existen miles y miles de naves cruzando la inmensidad de la galaxia. Es lógico pensar pues, que no todas dispondrán de los mismos sistemas con la misma calidad y fiabilidad. Dependiendo de su antigüedad o tecnología, estos sistemas pueden comportarse mejor o peor en la transferencia de energía. De este modo, mientras que aparatos muy modernos son capaces de soportar gran cantidad de carga (el triple de su código) y de aceptarla a mayor velocidad (+2D/ronda) , sistemas realmente antiguos o con varios años de uso pueden tener menor capacidad de carga (hasta el punto de no admitir más y disponer de ello con mayor lentitud (+1 ó +2 por ronda). Si los jugadores, en el transcurso de una aventura, roban una nave o la compran de segunda mano, existen muchas posibilidades de que posea sistemas antiguos o usados. Encontrar sistemas más poderosos o de última generación es bastante más difícil. Sólo los ricos pueden permitirse disponer de uno de ellos. El Imperio posee sistemas incluso más perfeccionados y guarda un control estricto sobre la posesión de este tipo de elementos. Si los PJ son descubiertos con sistema de estas características y no pueden explicar de una manera coherente su procedencia, es seguro que tendrán serios problemas (el castigo por la piratería es la muerte...)

(O3) Mejorar los sistemas

A veces un piloto no puede disponer de sistemas tecnológicamente potentes con los que dotar a su nave de una mayor potencia y debe de echar mano de su imaginación y su pericia para realizar él mismo improvisados e inseguros ajustes sobre la marcha. Para ello deberá gastar suficientes puntos de habilidad como para aumentar una característica (capacidad o velocidad) de un determinado sistema (el gasto de estos puntos se atiene a las normas de personalización de naves descritas en la pág. 65 del libro de reglas). Asimismo se deberá disponer del equipo y tiempo necesarios para llevar a cabo tan delicada operación.

(O4) Hiperimpulsores

Cuando una nave entra en el hiperespacio todos los sistemas no vitales se desconectan automáticamente cediendo parte de su energía a los hiperimpulsores. Estos, en el momento en que son conectados, se cargan rápidamente y utilizan su potencia para realizar el salto y mantener a la nave fuera del espacio real. Por eso, durante un viaje por el hiperespacio, los únicos sistemas en funcionamiento son el soporte vital, algunos grupos de sensores y el computador de navegación, otorgando el resto de la energía a los hiperimpulsores. Cuando una nave sale del hiperespacio, los hiperimpulsores se desconectan, devolviendo la energía a los sistemas habituales de la nave.

Estos sistemas comienzan a recuperar la energía cedida (ver reglas de Canalización de Energía) llevando un cierto tiempo (2 o 3 rondas), con lo que el regreso al espacio real se efectua con todos los sistemas al 50% de su capacidad operativa, redondeando hacia arriba, al menos hasta que reabsorben toda la potencia habitual; esto hace que no suela ser aconsejable emerger en medio de un campo de asteroides o de una batalla. Por este motivo, muchos pilotos comienzan a cargar los sistemas normales de





la nave antes de salir al espacio real. Esta operación es bastante delicada y requiere gran destreza puesto que los hiperimpulsores deben ir cediendo energía de forma gradual mientras los demás sistemas se cargan, corriendo el peligro de que se corte bruscamente la potencia de los motores de salto. Si esto así ocurriese, los hiperimpulsores podrían quedar dañados y no funcionar hasta ser reparados en el planeta más próximo (en el caso de que lo hubiera). Debe realizarse una tirada de Pilotaje Naval de dificultad 20 con éxito. Si así sucede, la nave saldrá del hiperespacio con todos los sistemas correctos y funcionando; en caso contrario los hiperimpulsores podrán dañarse (daño grave) y los sistemas no estarán totalmente cargados cuando se aparezca en el espacio real. Para llevar a cabo esta maniobra se pueden combinar tantos PJ como tripulantes admita la nave.

Han: *Atento, Chewie. Preparados los reactores inferiores.*

1. Reglas Básicas

Giros y contragiros, aceleraciones y frenazos bruscos piruetas, toneles, vuelos atmosféricos a baja cota... un caza debe estar preparado para soportar todo esto y mucho más. Desgraciadamente aún no se ha inventado nada que pueda recibir semejante trato y permanecer limpio y brillante como si tal cosa. Los sistemas de la nave se estropean con el tiempo y sólo la suerte ha impedido a más de un piloto el haberse quedado tirado en medio de un montón de estrellas sin identificar. La suerte... y los sistemas de emergencia, por supuesto. Pues, ¿quien en esta vertiginosa y traicionera galaxia se atrevería a iniciar un viaje interplanetario sin contar con varios equipos que suplan sus necesidades en caso de avería?. Muchos opinan que los hiperimpulsores de seguridad son los sistemas más importantes de una nave, ya que si se estropean los principales, cabe la posibilidad de que consigas alcanzar un sistema cercano con garantías de seguir con vida. Pero..., ¿quién alimenta a los hiperimpulsores de seguridad cuando el generador principal sufre una avería? Respuesta: el generador auxiliar.

El generador auxiliar de una nave de escasas dimensiones otorga una potencia sin duda muy pequeña, comparándola con la que poseería en circunstancias normales. Sin embargo es lo suficientemente importante como para que ninguna nave, ya sea un caza monoplaza o una lanzadera imperial, carezca de él.

En términos de juego, se considera que un generador auxiliar desarrolla 1/4 de la potencia que generaría en su caso el generador principal. Para simular su uso en el juego de rol pueden seguirse estos pasos:

– Cuando el generador auxiliar entra en funcionamiento, los códigos de habilidad de todos los sistemas se reducen a 1/4 de su valor normal, (tomando en consideración cualquier penalización que ya existiese de antemano por daño ligero, daño pesado, etc.).

– Para ello, se pasan todos los valores a puntos, multiplicando el número de dados por 3 y sumando los puntos restantes.

Ejemplo: 3D+1= (3 dados) x (3 puntos/dado) + 1 punto = 9+1 = 10 puntos.

– A continuación, se divide este valor por 4, redondeando hacia abajo, y se pasa de nuevo a dados.

Ejemplo: El código de velocidad subluz de un caza es de 4D+2. Su código durante el funcionamiento del generador auxiliar de potencia será: 4D+2 = (4x3)+2= 14) 14/4 = 3 puntos = 1 dado.

Otro modo de realizar este calculo seria dividir el numero entero de dados (sin puntos) por cuatro. El cociente será el número de dados que tendrá el código del sistema con potencia auxiliar; el resto será el número de puntos de dicho código. Si el código normal de un sistema es de 1D o menos, no será capaz de funcionar con la potencia suministrada por el generador auxiliar. Los sistemas comenzaran a cargarse una vez se conecte la potencia auxiliar (ver reglas de canalización de energía).

2. Energía Principal + Energía auxiliar

Ben: *Da la vuelta en redondo.*

Han: *Creo que tienes razón: demos la vuelta. Chewie, conecta la potencia auxiliar.*

Chewie: *Grraaurr.*

Han: *Vamos, Chewie, conecta la potencia auxiliar.*

Cuando la situación resulta muy comprometida y se necesita hacer uso de toda la energía disponible, en detrimento de un consumo desmedido, es posible conectar la energía del generador auxiliar y unirla a la proporcionada por los sistemas primarios. Si se efectúa esta maniobra, todos los sistemas comienzan a cargar el valor de su código auxiliar (ver reglas de canalización de energía) con lo que deberá prevenirse que los nuevos índices no superen el doble del código original del sistema, puesto que, si así ocurriese y el sistema fuese utilizado durante más de dos rondas consecutivas, quedaría destruido (daño grave). Del mismo modo, la potencia auxiliar no puede usarse junto con la principal durante más de 5 rondas ya que, en caso contrario, tanto el generador auxiliar como los conductores de energía podrán quedar inutilizados dejando a la nave indefensa y a la deriva hasta que fuesen reparados o cambiados (¡Oh, oh!)

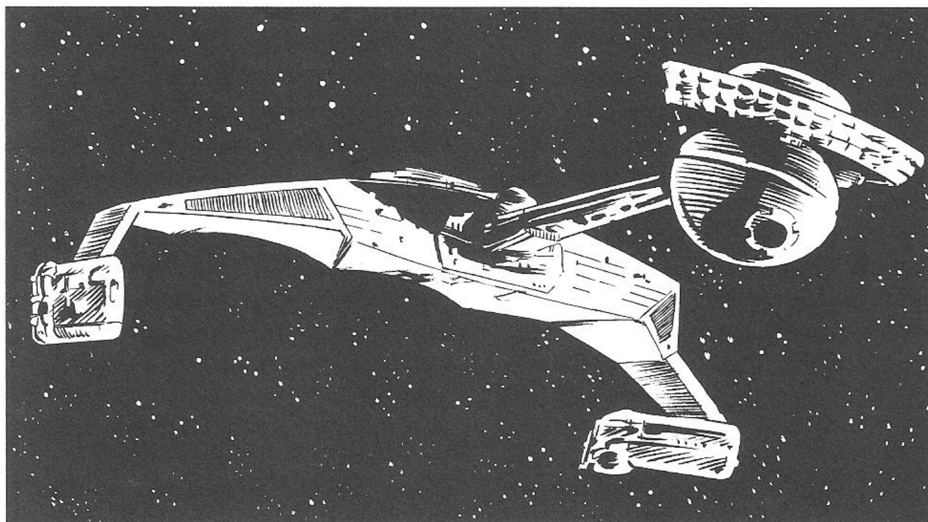
Puesto que esta operación somete a un enorme trabajo as multitud de elementos electrónicos y mecánicos de la nave, y gran parte de la energía se pierde de manera irreversible (las naves no se diseñaron para hacer de horno microondas) La conexión de la potencia auxiliar reduce la autonomía de la nave en 1/4 de su valor total.

SISTEMA DE COMBATE DE NAVES

STAR TREK

En el número 51 de esta revista apareció un sistema de juego basado en el popular de *CHAOSIUM* para utilizarlo en el universo de *Star Trek* llevando personajes de una nave tipo Constitution. Con él se podían jugar aventuras del tipo de los episodios de la serie, explorando nuevos mundos, ayudando a colonias alejadas o realizando misiones diplomáticas. Pero nos quedaba en el tintero la cuestión del "casus belli". O sea: lo que pasaba cuando se producía una situación de combate con una o más naves enemigas. Para ello se ha desarrollado esta ayuda de juego que pretende ser simple pero completa de forma que se pueda utilizar dentro de una partida de rol sin menoscabo del transcurso de la acción.

Por Carlos Ocaña, Enric Grau y Dionisio Barrasa



-Señor, el sistema de armamento no funciona y el escudo está al mínimo.
– Conecta la energía auxiliar. Control de daños, ¿Cómo van las reparaciones?
– Aquí control de daños: creo que lo podremos tener listo en unos minutos.
– Sólo tenéis un minuto a lo sumo. Piloto, realice maniobras evasivas, necesitamos ese minuto de tiempo o nos van a pulverizar.
– Si señor...

El combate se realiza en un mapa hexagonado utilizando fichas de papel o de cartón cuadradas que encajen dentro de los hexágonos y que simbolizan las naves. El lector habrá de conseguir estos elementos para poder utilizar el sistema. La acción se desarrolla en turnos divididos en fases. Los jugadores realizan las tiradas según las responsabilidades de sus personajes en la nave. Hemos utilizado una clasificación de los éxitos de las tiradas similar al usado para el proceso de investigación que te hemos explicado en una ayuda anterior.

– Éxito normal: pasar la tirada.
– Éxito especial: pasar la tirada por menos de la mitad de lo requerido.
– Éxito crítico: pasar por menos de la cuarta parte de lo requerido.

Componentes y definiciones

Hemos intentado simular lo más fielmente posible lo que vemos y ocurre, según las películas y los episodios de la serie, en el combate de naves. Evidentemente no pretendemos hacer un sistema complicado que además entorpecería el transcurso de las aventuras. Estamos más en la línea de hacer participar a los personajes en la acción. A pesar de todo, hemos cuidado un poco el detalle en la descripción de los componentes de las naves haciendo así posible toda una serie de fenómenos que creemos le dan vida al asunto.

Escudos: Es el campo de fuerza que rodea la nave protegiéndola de las descargas energéticas de los fásers y de las explosiones de los torpedos. Este campo es generado por proyectores situados en la parte exterior. Las naves tienen un valor en escudos que varía desde el cero (naves sin escudos) hasta el 10 en las naves de guerra más grandes (la Enterprise, por ejemplo). Este número es el valor inicial del campo en cada una de las seis caras del hexágono.

Cuando una de las caras recibe un impacto, éste lado absorbe el número en puntos igual al valor de escudo que tiene en ese momento. El valor absorbido es despreciado pero, si el valor del daño era superior al del escudo en ese lado, el resto de puntos bajan dicho escudo a razón de un punto de daño por un punto de escudo. Si el escudo llega a cero y aún quedan puntos de daño, el resto pasa a enfrentarse contra el casco de la nave (sin bajar de cero, los valores negativos no tienen sentido).

En el turno siguiente el escudo quedará como lo hemos dejado a menos que se inviertan puntos de energía en reconstruirlo. En la fase correspondiente del turno de combate se puede transferir un punto de uno de los lados del hexágono a otro adyacente. El lado que da el punto baja lógicamente en uno su puntuación de escudo. Esto requiere una tirada por la habilidad Escudos de la Nave por cada punto movido. Por ejemplo: si el escudo frontal tiene un valor muy bajo, puede recibir un punto del escudo lateral-derecho frontal y otro del lateral-izquierdo frontal, o sea, dos tiradas.

También se puede, en esa misma fase, transferir un punto de energía del generador al escudo en una cara del hexágono con la correspondiente tirada. Esto quiere decir que, como mucho, un lado del hexágono puede reforzarse en tres puntos durante un turno.

Si la localización Control de Escudos está averiada, el movimiento de puntos de un lado del hexágono a otro y el invertir puntos de energía del generador en aumentar su valor cuesta el doble. Si la avería es grave, no se pueden realizar estas acciones.



Casco: Es la coraza de la nave y su valor viene representado por una tirada de dados que va desde el 2D3 hasta 4D3. El hecho de que sea variable para cada impacto representa las diferencias en la estructura de la nave y su reflejo en el grosor de la coraza en cada punto. Cuando un impacto ha conseguido atravesar el escudo, el valor restante se enfrenta contra el resultado de la tirada de dado del casco. La diferencia entre los puntos que atraviesan y el resultado del dado pasa directamente al interior de la nave. Si esto sucede, se realiza una tirada de localización y el sitio en cuestión recibe esos puntos de daño. Si en la localización en concreto hemos llegado al máximo posible de daño (por encima de la avería grave) los puntos sin adjudicar pasan directamente a la localización Casco (menos en el caso de los motores, ver más abajo).

En la descripción de las naves damos dos valores de dado en el apartado Casco separados por una barra inclinada (2D3/1D3, por ejemplo). El primer valor es el que tomamos inicialmente. Cuando el casco esté averiado, tomaremos el segundo valor debido a la deterioración general. Además, en las naves con capacidad de camuflaje, los dispositivos externos que permiten hacer esto se consideran inutilizados hasta que se repare la avería. Se recibe 1 punto de bajas.

Si la avería es grave, el deterioro es tan grande que el casco ya no presenta ninguna resistencia y se produce una descompresión en una zona (no hace falta tirar localización) ocasionando la muerte de la gente que no salga a tiempo: 2 bajas. Además se ha de hacer una tirada de Soporte Vital con éxito o sufrir 1 baja más.

Si se producen daños por encima del rango de Avería grave, el casco se rompe y la nave es destruída.

Camuflaje: Algunas naves tienen la capacidad de volverse casi invisibles (solo se percibe una ligera distorsión en el fondo de estrellas). Una nave con este dispositivo en función sólo puede ser detectada con un resultado de Especial en la habilidad de Sensores. Sólo en el turno en que se la consiga detectar se le puede disparar. El consumo del camuflaje es de 3 puntos por turno. *La nave no puede disparar ni lanzar torpedos* mientras este dispositivo esté conectado.

Cuando una nave está camuflada, la otra no puede hacer maniobras. Esto sirve para simular el hecho de que realmente no sabe dónde está su enemigo.

Fásers: Son los cañones láser. Cada nave tiene un número máximo de D6 que puede utilizar en la fase de disparo. Consumen un punto de energía por dado utilizado y se inflige un daño igual a la suma de los dados .

Se necesita de un éxito normal en la habilidad Artillería de Nave para dar al objetivo con una penalización de 5% por hexágono de distancia. Si el éxito es especial se puede escoger la localización. Si los láseres se hallan averiados el porcentaje de éxito baja a la mitad. Si la avería es grave los láseres no funcionan.

Torpedos fotónicos: A diferencia de los láseres no requieren puntos de energía para lanzarlos pero hay un número limitado y se pueden acabar. Una nave sólo puede lanzar un torpedo por turno.

El objetivo puede realizar una tirada de pilotaje por cada hexágono que recorra el torpedo, para esquivarlo, pero ha de obtener un éxito especial. El daño producido es de 5D6 que funciona de la misma manera que un disparo láser.

Los torpedos del Ave de Presa romulana son descargas de plasma. El coste para lanzar uno de estos torpedos es de 3 puntos de energía. Pierden 2 puntos de daño por hexágono recorrido pero su valor inicial es de 6D6 (se pueden esquivar).

Si esta localización está averiada hay un 50% de que el torpedo no salga. Si la avería es grave no se pueden disparar torpedos.

Generador: El generador de la nave produce puntos de energía cada turno que son utilizados para:

a) Realizar las maniobras de movimiento (1 punto por maniobra).
b) Disparar los fásers (1 punto por D6) o los torpedos de plasma (3 puntos).
c) Levantar los escudos la primera vez (2 puntos).
d) Aumentar en un punto el valor de los escudos de un lado del hexágono (1 punto).
e) Reparar una o varias localizaciones (1 punto por intento).
f) Conectar los motores Warp (3 puntos).
g) Almacenar puntos en la energía auxiliar (punto por punto).
h) Mantener el camuflaje (3 puntos por turno).

Si los generadores están averiados sólo producen la mitad de puntos de energía por turno. Se recibe 1 baja por el impacto. Si la avería es grave, ya no producen nada y se conecta la energía de emergencia. Se reciben 2 bajas.

Energía auxiliar: Se trata de puntos de energía almacenados en baterías. Se puede disponer de ellos en cualquier fase del turno. Cada punto gastado no se recupera a menos que se recarguen las baterías con puntos del generador (sin sobrepasar el máximo).

Energía de emergencia: Cuando deja de funcionar el generador, se conecta esta fuente de energía que proviene de generadores auxiliares y da 2 puntos de energía por turno. Cada turno que permanezcan encendidos hay que hacer una tirada de Mecánica para que estos generadores auxiliares no se quemen. Se aplica una penalización del 5% que aumenta en un 5% más cada turno. Si esto sucede, el daño se considera avería grave y, evidentemente, ya no se suministra energía. Esta avería se puede intentar reparar sin gastar puntos de energía.

Motores: Con los motores de impulso se hacen las maniobras de movimiento de la nave gastando un punto de energía por maniobra y realizando la correspondiente tirada de Pilotaje. Con el motor Warp se realiza el salto hiperespacial gastando 3 puntos de energía y haciendo la correspondiente tirada de Navegación.

Si se produce avería, el coste en maniobras y salto Warp se dobla. Se recibe 1 baja. Si la avería es grave, el motor de impulso no funciona, la nave se mueve por la inercia y no se pueden hacer saltos hiperespaciales. Se reciben 2 bajas. *Si se recibe daño por encima de la avería grave, los motores explosionan y la nave es destruida.*

Velocidad máxima: Cada nave tiene una velocidad máxima que es el número máximo de puntos que se pueden gastar en los motores para realizar maniobras. Se puede forzar la nave e ir más rápido pero a costa de tener que pasar una tirada de Motores o sufrir 1D6 puntos de daño directo en los motores. Dicha tirada tiene una penalización del 10% por punto que se sobrepase dicho máximo.

Capacidad de maniobra: Es el número máximo de giros gratis que puede realizar la nave cuando hace un movimiento (ver apartado de movimientos).

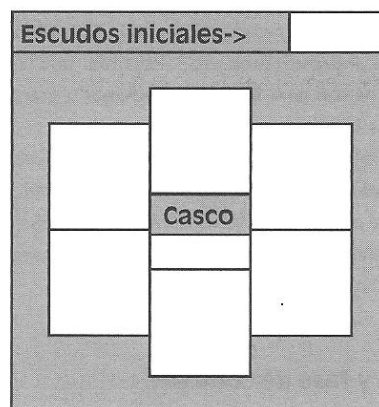
Sensores: Son los aparatos de detección de la nave. Permiten conocer el estado del enemigo pasando una tirada de Sensores. También permiten detectar naves camufladas con un éxito especial. En el juego de rol hay tres tipos de sensores: Largo alcance, Corto alcance y Biológico. El sensor utilizado en el combate es el de corto alcance que tiene un rango de 10 hexágonos (10 Km). Si están averiados, las habilidades de Pilotaje, Sensores, Navegación, Artillería de nave y Teleportación funcionan a mitad de porcentaje. Si la avería es grave no funcionan y las acciones que dependan de ellos no pueden realizarse: no se puede disparar, ni esquivar, ni utilizar el transportador, etc.

Puente: Desde el puente se controla la nave. Si es averiado se va a mitad de porcentaje en

FICHA			
Nombre		Fásers	
Tipo		Camuflaje	
Generador		Maniobrabilidad	
Reparaciones		Velocidad máxima	

Torpedos	
Equipos de seguridad	

CONTROL DE DAÑOS						AVERÍA					AV. GRAVE					EXCESO
Puente				M	G				M	G				M	G	Al casco
Transportador				M	G				M	G				M	G	Al casco
Sensores				M	G				M	G				M	G	Al casco
Fásers				M	G				M	G				M	G	Al casco
Torpedos				M	G				M	G				M	G	Al casco
Generador				M	G				M	G				M	G	Al casco
Motores				M	G				M	G				M	G	Explosión
Control escudos				M	G				M	G				M	G	Al casco
Hangares				M	G				M	G				M	G	Al casco
Casco				M	G				M	G				M	G	Explosión
Bajas																Capturada
	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	Capturada
	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	Capturada



TIPOS DE NAVES

NOMBRE	ESC	CASCO	Vm/M	F	T	CAM	EqR	EqS	TAMAÑO
Crucero pesado de la UFP	10	3D6/3D3	3/0	4D6	10	NO	3	6	GRANDE
Crucero ligero de la UFP	8	3D6/3D3	3/1	3D6	8	NO	2	4	MEDIO
Crucero de ataque Gorn	8	3D6/3D3	3/0	4D6	10	NO	3	12	GRANDE
Crucero de batalla Klingon	9	3D6/3D3	3/0	4D6	12	SI	3	6	GRANDE
Cruc. de batalla Romulano	9	3D6/3D3	3/0	4D6	10	SI	3	6	GRANDE
Crucero de ataque pirata	8	3D6/3D3	3/1	3D6	8	NO	2	6	MEDIO
Destructor de la UFP	7	2D6/2D3	3/2	3D6	6	NO	1	3	MEDIO
Fragata de la UFP	6	2D6/2D3	3/2	2D6	5	NO	1	2	PEQUEÑO
Fragata pirata	5	2D6/2D3	3/2	2D6	8	NO	1	4	PEQUEÑO
Ave de Presa Klingon	5	2D6/2D3	3/2	2D6	6	SI	1	2	PEQUEÑO
Ave de Presa Romulano	5	2D6/2D3	3/2	2D6	3 (*)	SI	1	2	PEQUEÑO
Transporte	4	1D6/1D3	3/0	1D6	0	NO	1	1	PEQUEÑO

ESC: Escudos. Vm/M: Velocidad máxima y maniobra. F: Número máximo de D6 en disparo de fáser. T: número de torpedos. CAM: Posibilidad de camuflaje. EqR: Equipos de reparaciones. EqS: Equipos de seguridad.
(*): Estos torpedos son los de plasma.

las habilidades de Artillería de Nave, Escudos, Sensores, Pilotaje, Navegación y Soporte Vital (1 baja). Si la avería es grave, el puente queda inoperante y la nave no puede hacer ninguna acción hasta que se ponga en funcionamiento el puente auxiliar (2 bajas). Hacer el cambio dedica un turno entero en el que no se puede hacer nada. Una vez activado el puente auxiliar, se va a mitad de porcentaje en las habilidades mencionadas anteriormente.

Transportador: Permite transportar un equipo de 6 personas a la nave enemiga cada turno. Es necesario que los escudos de ésta estén bajados (al menos por un lado que esté en el área de lanzamiento). Se precisa de un éxito en la habilidad de transporte. Si se falla por más del 20% los miembros del equipo mueren. Si está averiado, el porcentaje en la habilidad baja a la mitad. Si la avería es grave el transportador no funciona.

La nave tiene un cierto número de equipos de seguridad, cada uno de ellos formado por 6 personas. Cada equipo tiene una capacidad de aguante de 6 y un poder de ataque de 1D6. Cuando se transporta un equipo se ha de descontar del total disponible en la nave.

Hangares: Aquí se hallan las pequeñas naves de transporte. Si esta localización se avería hay un 50% de no poder sacar una nave. Se tiene 1 baja. Si la avería es grave, no se puede utilizar el hangar hasta que esté reparado. 2 bajas.

Tipos de naves

Utilizando los elementos anteriores podemos definir los tipos de naves que se pueden encontrar dentro del universo de *Star Trek*.
Adjuntamos una ficha de la nave donde se pueden encontrar todos estos componentes y el *control de daño* correspondiente al tamaño de la nave. Como las naves pueden ser grandes, medianas o pequeñas hay una indicación sobre algunas casillas: M se utiliza para las naves medianas y grandes, G sólo se utiliza para las grandes. Las naves grandes pueden aceptar más daño y para ellas una avería no se produce hasta que se sobrepasan los 5 puntos. La avería grave sucede cuando se sobrepasan los 10 puntos de daño y sólo más allá de los 15 tenemos el daño en exceso que normalmente va a parar a la localización Casco. Para las naves medianas esto sucede a los 4, 8 y 12 respectivamente y para las pequeñas a los 3, 6 y 9. Las primeras casillas representan los daños leves, la segunda parte, sombreada, es para la avería normal y la tercera para la avería grave. Hemos de ir tachando las casillas correspondientes a los puntos recibidos.



El diagrama de los escudos sirve para tener actualizada en todo momento la situación de los mismos. Cada cuadro se corresponde con el escudo de una de las caras del hexágono. El centro sirve para que indiquemos allí la tirada del casco. Recordemos que el dado puede variar según si el casco está averiado o no.

El control de bajas sirve para contabilizar la situación del personal de la nave (heridos, muertos, incapacitados, etc.). Recordar que las casillas M son para las naves medianas y grandes y las G sólo para las grandes.

El control de torpedos y equipos de seguridad sirven para contabilizar los elementos gastados. Hay que anular (sombreándolos, por ejemplo), las casillas no utilizadas debido a que la nave tiene menos elementos de ese tipo.

Turno y fase de combate

El combate se desarrolla en turnos cuya duración en el universo de juego es de 1 minuto. Inicia el primer turno el jugador que atacante. Cada turno se desglosa en una serie de fases que se han de seguir de forma secuencial una detrás de otra. Cada jugador realizará todas las fases antes de pasar el turno a su oponente. Estas fases son:

0 – Activación.
1 – Sensores.
2 – Movimiento, disparo y teleportación.
3 – Control de escudos.
4 – Control de daños.
5 – Desactivación.

0 – Activación: En esta fase se obtienen los puntos de energía del generador para el turno en juego. Hay que hacer la tirada de Mecánica en el caso de tener conectada la Energía de emergencia. Ahora es cuando se pueden traspasar puntos entre las baterías auxiliares y el generador. Se activa el sistema de armamento y los escudos (si es que aún no se habían activado). En el caso de las naves con sistema de camuflaje éste es el momento de activarlo. Todo ello consume puntos de energía y requiere de tiradas en las habilidades correspondientes.

1 – Sensores: Se hace la tirada de Sensores para determinar el estado de la nave enemiga o para detectar una nave camuflada.

2 – Movimiento, disparo y teleportación: La nave se desplaza siguiendo las reglas de movimiento. Se puede disparar con los fásers antes, durante o después del mismo. Se requiere 1 punto de energía por D6 y la habilidad de Artillería de Nave.

Se puede lanzar un torpedo.

Se puede transportar un equipo a la nave enemiga. Tirada de Teleportación.

Si se fuerza la nave por encima de la velocidad máxima, se hace la tirada de Motores para superar el esfuerzo.

3 – Control de Escudos: Se hacen las transferencias de puntos entre los escudos y la aportación del generador para lo que se requiere la habilidad de Escudos.

4 – Control de daños: En esta fase se hacen las reparaciones siguiendo el proceso explicado más abajo. Se requieren puntos de energía y tiradas por la habilidad de Mecánica, Electricidad o Motores según el caso. En esta fase se curan los heridos en la enfermería para reducir el número de bajas. Se requieren tiradas de Primeros auxilios.

5 – Desactivación: Se pueden desactivar los escudos, el camuflaje, etc.

Posición y movimiento

Inicialmente las naves se encuentran a 10 hexágonos de distancia ya que éste es el radio de detección de los sensores de corto alcance. Los de largo alcance detectan las naves a más distancia pero no pueden especificar el tipo ni los detalles de las naves, sólo la posición aproximada. Por tanto no se puede realizar un disparo a un objetivo que esté a más de 10 hexágonos.

La colocación de la ficha cuadrada que representa la nave se ha de hacer con la cara de proa paralela a la cara del hexágono que indica la posición de avance. Al inicio del movimiento *la nave mueve un hexágono hacia delante.* Esto representa la inercia de avance. A partir de ahí el jugador puede gastar puntos de energía en:

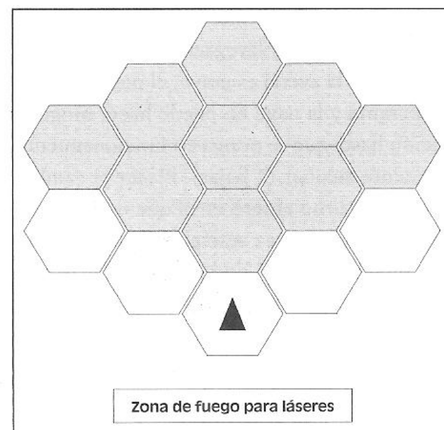
– Avanzar un hexágono. Consume 1 punto de energía.
– Retroceder un hexágono gastando 2 puntos de energía
– Hacer un giro de 601 con lo que la nave queda encarada a lado adyacente gastando 1 punto de energía
– Realizar tantos giros gratis como maniobrabilidad.

Estas maniobras se pueden hacer en cualquier orden y las veces que queramos, respetando el límite de velocidad máxima y la capacidad de maniobra. También podemos activar el motor warp y salir de la zona de combate. Hacer un salto warp en las proximidades de una nave en medio de un combate es peligroso debido a los complejos cálculos que se han de realizar en poco tiempo. Debido a esto hay una penalización en la tirada de Navegación que depende de la distancia a la que se encuentra la otra nave, peor cuando más cerca. El valor de dicha penalización es de (100 - 5 x Hexágonos de distancia)%, de forma que a los 20 hexágonos de distancia no hay problemas y más lejos ya no la tenemos en cuenta. Si la penalización es mayor que la habilidad no se puede hacer el salto. Si se falla la tirada hemos de calcular la diferencia entre el resultado del anterior dado y el valor en Navegación del personaje teniendo en cuenta la penalización (o sea, por cuanto se falló). Con este resultado consultamos la siguiente tabla:

FALLO EN EL CÁLCULO	EFECTOS
1 - 30	La nave está fuera de ruta. Se puede corregir el salto durante el viaje.
31 -50	Distorsión espacio temporal. El destino es una incógnita y se recibe 1D6 de daño directo en el casco y otro D6 en los motores.
>51	Grave distorsión espacio temporal. El destino puede ser otro tiempo. El casco y los motores reciben 1D6 por cada 5% por encima de 50.

Disparo de fásers y lanzamiento de torpedos

Como ya hemos dicho antes, se pueden disparar los fásers durante el movimiento. A efectos prácticos se puede hacer antes o después de cada maniobra. El disparo se hace desde el lado frontal a un objetivo que se halle dentro del área de disparo. Dicha área queda definida por un arco que comprende el hexágono que está justo enfrente, más los tres hexágonos de los tres lados frontales a este, más los seis hexágonos enfrente de ellos, etc. Para verlo mejor mirar el diagrama adjunto. El lado del hexágono afectado se corresponde al que se cruza con una línea que una el

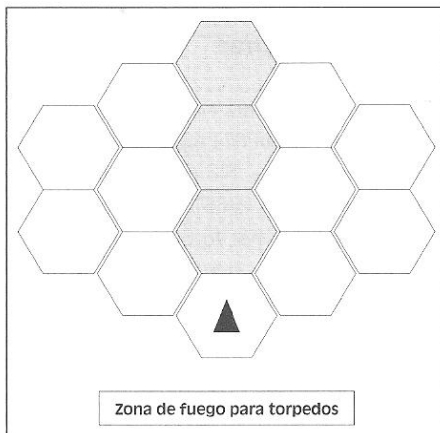


Zona de fuego para láseres



SITUACIÓN DE LOS PERSONAJES EN LA NAVE

LOCALIZACIÓN	CONSOLAS DE CONTROL	HABILIDAD REQUERIDA
Puente	Capitán	Combate de naves
	Pilotaje y navegación	Pilotaje, Navegación
	Escudos y control de armamento	Escudos, Artillería
	Sensores y Ordenador	Sensores, Informática
Sala de motores	Motores	Motores
	Generador	Mecánica
	Soporte vital	Soporte vital
Transportador	Control de transporte	Transportador
Enfermería	Sala de operaciones	Medicina, Primeros auxilios
Lugar averiado	Control de daños	Mecánica, Electricidad, Motores


Zona de fuego para torpedos

centro de los hexágonos de la nave atacante y la objetivo.

El área de disparo para los torpedos es la definida por el hexágono frontal, el frontal a éste y así sucesivamente (o sea, en línea; ver diagrama). En el caso de las naves con sistema de camuflaje, una táctica habitual es posicionar la nave antes de desactivar el camuflaje. Esto tiene el peligro de poder ser detectado por los sensores de la otra nave y recibir los disparos de ésta sin poderlos contestar.

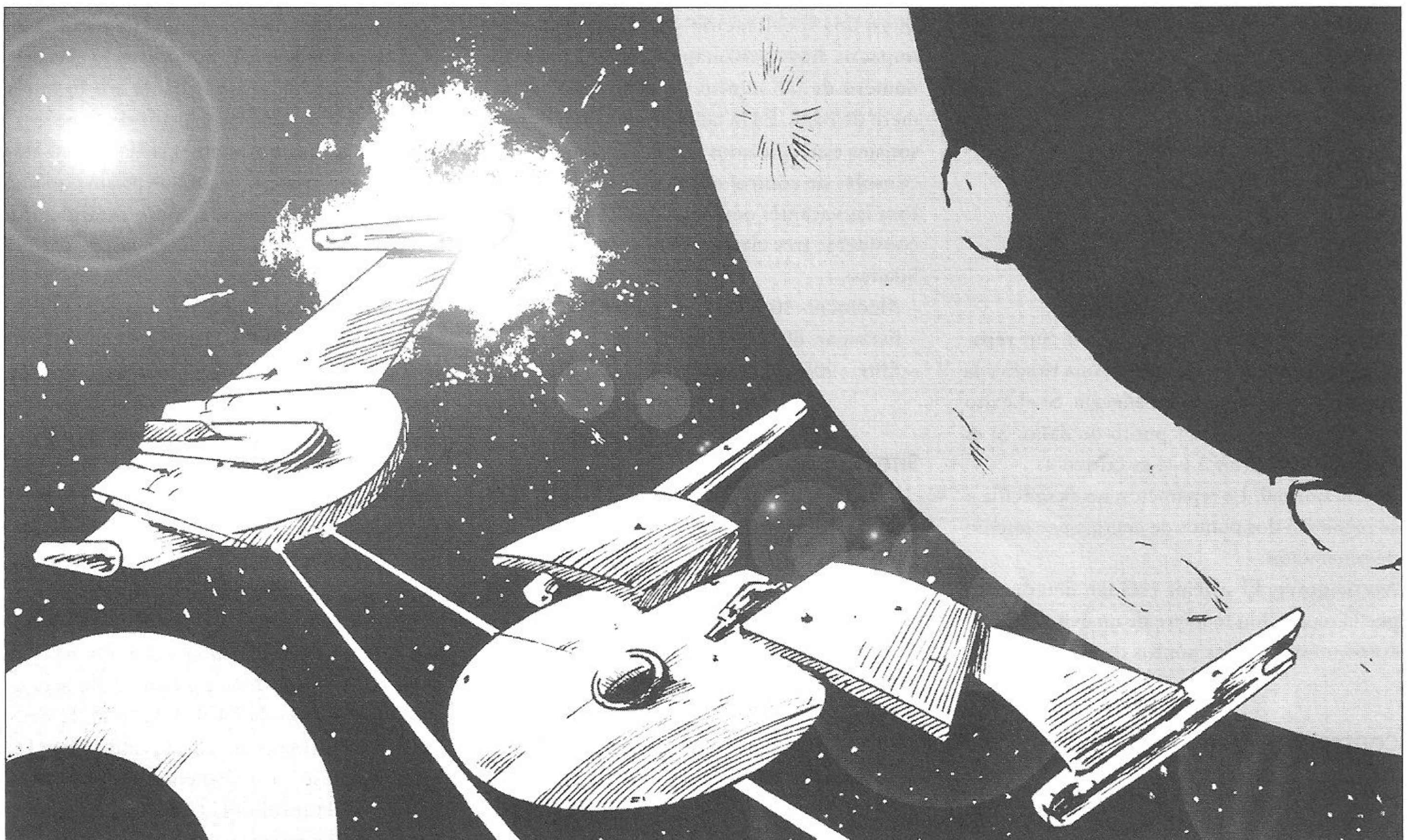
Equipos de seguridad

Se puede transportar un equipo de seguridad a la nave enemiga. Se transporta uno por turno durante cualquier momento de la fase 2 dentro del área de disparo de fásers.

Si no se quiere escenificar la acción del combate dentro de la nave mediante una partida de rol se pueden utilizar las reglas siguientes. El equipo transportado tiene 1D6 de poder de ataque y 6 puntos de capacidad de aguante. El equipo puede atacar o esconderse (a la espera de la llegada de más equipos). Si decide atacar escoge una localización y produce 1D6 puntos de daño. Este daño puede ser absorbido por los equipos de seguridad de la nave defensora que pierden ese número en capacidad de aguante. A su vez éstos producen un daño sobre el equipo infiltrado igual a la suma de D6 de su capacidad de daño.

También pueden utilizarse para atacar a los equipos de seguridad de la nave objetivo. Si la capacidad de aguante de todos los equipos defensores llega a cero, el equipo atacante toma la nave. Por cada punto perdido en un equipo baja en un nivel el dado de ataque. Por ejemplo: si el equipo pierde un punto, su dado de ataque baja de D6 a D5. Los enfrentamientos se consideran simultáneos.

Si el equipo teleportado se esconde, los defensores pueden intentar localizarlo para enfrentarse a él. Para ello organizan grupos de búsqueda formados por uno o más equipos. Cada grupo puede hacer una tirada en la fase de activación por la habilidad Sistemas de Seguridad. Si la tirada tiene éxito, el grupo en cuestión se enfrenta al equipo infiltrado.





Localización de impacto

Cuando el daño infligido sobrepasa los escudos y el casco, el valor en puntos restante ocasiona daños en una localización. Si obtenemos un especial en la tirada de Artillería, podemos escoger la localización que queramos pero, normalmente, para determinarla hay que hacer una tirada de D100 y consultar la siguiente tabla:

D100	Localización	Exceso
01 - 05	Puente	CASCO
06 - 10	Trasportador	CASCO
11 - 20	Sensores	CASCO
21 - 30	Fásers	CASCO
31 - 40	Torpedos	CASCO
41 - 50	Generador	CASCO
51 - 60	Motores	EXPLOSIÓN
61 - 70	Control escudos	CASCO
71 - 80	Hangares	CASCO
81 - 100	Casco	EXPLOSIÓN

Control de daños

En esta fase los equipos de reparaciones de la nave pueden intentar reparar las localizaciones dañadas. Cada equipo puede realizar un intento de reparaciones por turno. Según la zona dañada se requiere una tirada de Electricidad, Mecánica o Motores para repararla:

Puente -> Electricidad.
Transportador -> Electricidad.
Sensores -> Electricidad.
Motores-> Motores.
Control de escudos -> Mecánica.
Fásers -> Mecánica.
Torpedos -> Mecánica.
Generador -> Mecánica.
Hangares -> Mecánica.
Casco -> Mecánica.

La gravedad del daño se clasifica en:

Daños leves (zona sin sombrear): Sus reparaciones son fáciles. Requieren una tirada y la dedicación de 1 punto de energía. Si el éxito es normal reparamos 1 punto de daño. Si es especial reparamos 2 y si es crítico 4.

Avería normal: La reparación no es sencilla y se requieren dos puntos de energía por intento de reparación.

Avería grave: El sistema está tan deteriorado que la reparación requiere de un éxito especial como mínimo y dos puntos de energía.

Control de bajas

Durante un turno de combate es posible que se produzcan heridos. El médico de la nave ha de hacer una tirada por Primeros auxilios para intentar curarlos. Con un éxito normal atiende 1 baja, con un especial 2 y con un crítico 4.

Los efectos de las bajas son los siguientes: Cuando se llega a la zona de Avería, los porcentajes en las habilidades bajan a la mitad. Si se llega a la zona de Avería Grave, las habilidades bajan a la cuarta parte. Cuando se produce un impacto por encima de esa zona se han de gastar tantos equipos de seguridad como puntos de impacto o la nave es capturada.

Situación de los personajes en la nave

Cada uno de los personajes jugadores puede asumir el rol de un miembro de la tripulación. Por tanto, cuando estemos en situación de combate se hallarán en sus puestos, donde realizarán las tiradas pertinentes que requiere este sistema. El trabajo también ha de ser compartido. Por ejemplo: el jugador que interprete al piloto es el encargado de realizar el movimiento de la nave en el tablero de juego, el del control de daños el encargado de señalizarlos en la ficha y de tener en cuenta todas las consecuencias, el médico lleva el control de bajas, etc.

Si en una localización donde se recibe un impacto hay personajes, éstos sufren un número de D6 puntos de daño igual al número de bajas. En la tabla de situación de personajes especificamos las localizaciones y las consolas de control que contienen.

Para las vacantes ocupadas por PNJ se pueden considerar tres clasificaciones para sus habilidades:

– Mediocre: 30% en la habilidad.
– Estándar: 60% en la habilidad.
– Elite : 90% en la habilidad.

Simplificaciones

Este sistema de combate esta pensado para hacer participar a todos los jugadores en el mismo (y no sólo al piloto y al artillero). Pero si lo que queremos es utilizarlo para hacer un combate de naves estándar podemos eliminar todas las tiradas menos las de Artillería, Sensores, Control de daños, Pilotaje cuando se esquivan torpedos y Motores cuando se fuerza la nave más allá de la velocidad máxima. La probabilidad por la que se tira puede ser la de una tripulación mediocre (30%), estándar (60%) o de elite (90%). También podemos obviar el número de bajas.

Otra simplificación es la de considerar los escudos como un conjunto sin tener en cuenta las caras del hexágono. El combate en este caso se acelera mucho ya que los escudos caen rápidamente.

A pesar de todas las simplificaciones, no recomendamos utilizar este sistema para grandes combates de naves. Lo usual es el enfrentamiento nave a nave o de una nave contra dos naves.

Ideas de aventuras

Adjuntamos de forma esquemática algunas aventuras que se pueden jugar utilizando este sistema de combate. No son escenarios únicamente de lucha, también hay la parte de aventura estándar por lo que se pueden utilizar dentro de una campaña de juego normal. Utilizamos frecuentemente el recurso del "mensaje subespacial". Este tipo de mensaje es una emisión proveniente de la base estelar más próxima (la del sector) y que puede llegar hasta la nave si ésta no se encuentra dentro de los efectos de algún campo magnético fuerte.

Rapto: Mensaje subespacial de la flota estelar: "Se ha recibido un mensaje de auxilio de la fragata Daedalus que estaba de patrulla en el sistema Omicron V. Su nave es la más cercana así que habrá de ir hacia allí lo antes posible. Esta orden tiene prioridad uno".

Cuando la nave entre en el sistema será atacada por un crucero de ataque pirata con una tripulación considerada como estándar. La nave pirata huirá haciendo un salto Warp si el daño recibido en alguna localización es de más de 10 puntos. Es posible conocer el destino del salto con un éxito especial en Sensores. Una vez acabado el combate podrán ver que hay otra nave orbitando el planeta Omicron V. Si se acercan podrán ver que se trata de la fragata Daedalus que se halla gravemente dañada pero que aún conserva parte del escudo alzado. Recibirán un mensaje del capitán pirata Korps el cual se ha apoderado de la nave y hecho rehenes a su tripulación. Éste pedirá un rescate, elementos para reparar la fragata y poder huir. Como la nave es de la federación tiene un código de acceso que podría ponerla bajo control de la nave de la Federación pero eso supondría que los piratas matasen a sus rehenes. De todas formas existe la posibilidad de bajar momentáneamente (para que no se den cuenta los

piratas) los escudos de la fragata utilizando el código. Así se podría enviar un equipo con el fin de rescatar a los rehenes mientras se va ganando tiempo en las negociaciones. Dicho equipo habría de procurar no ser visto o evitar que nadie comunicara su existencia a los piratas que tienen los rehenes hasta que pudiera liberarlos.

Incidente en la frontera: En una misión de patrulla en los límites de la zona neutral entre los Klingons y la Federación se recibe un SO.S: *"Aqu.. est..ción de inv..sti..ación Tritón, esta..os siendo ata....d..s por u.... nave kli......, necesita...... ayuda, rep ....".* Aquí se corta la comunicación. El ordenador de la nave puede informar que la estación Tritón es un centro de investigación dedicado a estudios biológicos que se encuentra orbitando el planeta Sufur III. Si acuden al sitio desde donde se detecta la emisión (o consultan las coordenadas que proporciona el ordenador) verán a un crucero de batalla Klingon que está al lado de la base. El enfrentamiento es inevitable. Después del combate (si tienen éxito) podrán contactar con la base. Los científicos se han atrincherado en la sala de control para sobrevivir al abordaje de todos los equipos de seguridad de la nave klingon que bajaron justo antes de la aparición de la nave de la federación (quedan cinco equipos klingon ya que uno ha sido eliminado por los defensores). Cuando los klingons de la base se den cuenta de que su nave ha sido destruida (o capturada), decidirán suicidarse colocando explosivos en los depósitos de combustible de la estación. Los jugadores pueden ser miembros de uno de los equipos de seguridad que bajen para impedirlo. Los klingons lograrán su objetivo en 20 turnos de combate. Al final, si todo sale bien, puede ser que descubran el porqué del ataque klingon: en la estación se estaba investigando un virus mortal para ellos e inocuo para las demás razas. Esta investigación es, evidentemente, ilegal por lo que los científicos intentarán ocultarla a los oficiales de la Federación. Si el capitán de los jugadores llega a conocer este hecho, informará inmediatamente a sus mandos y se pedirán disculpas a los klingons para evitar que el conflicto suba de tono.

Este módulo necesitaría una preparación previa por parte del director de juego consistente en diseñar la base orbital. Si puedes conseguirla te recomendamos utilices la estación científica que salió editada para *Traveller*, con planos interiores a escala que se pueden utilizar para representar toda la acción.

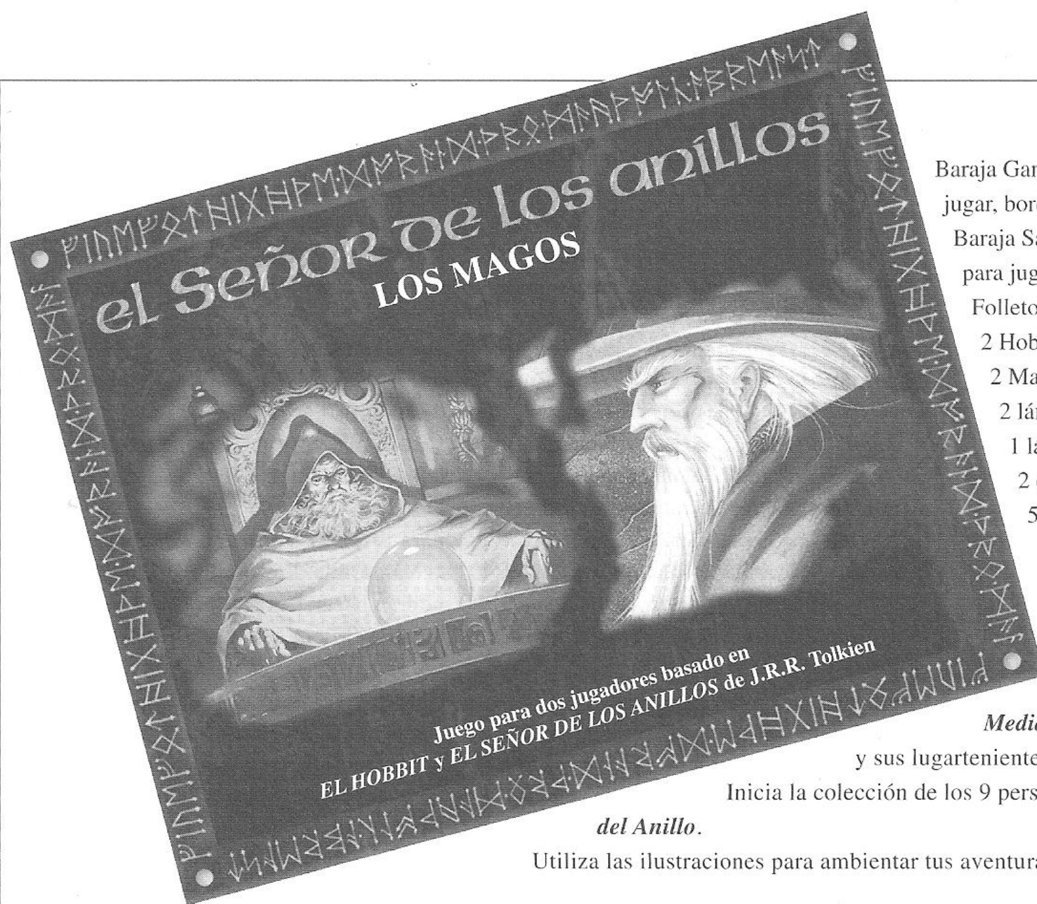
Una simple prueba: La nave de los jugadores acude a la demanda de una de las bases fronterizas con el Imperio Romulano. El comandante de la base informa de que se ha perdido el contacto con algunas naves mercantes. Todas en la misma región del espacio. No se recibió comunicación alguna de las mismas que hiciera pensar en algo anormal.

Si acuden a la zona los detectores de largo alcance detectarán restos de naves. Alineando los grupos de restos se puede trazar una línea que surge de la zona prohibida entre el Imperio y la Federación. De los restos se pueden recuperar las cajas negras de las naves. De su estudio se puede deducir que algo atacó a las naves destruyéndolas en el acto. Sólo tuvieron tiempo de realizar algunas maniobras evasivas antes de perecer (aunque hay que recordar que sólo eran naves mercantes). Siguiendo la línea y estudiando las coordenadas espaciales y temporales, se puede deducir donde se halla lo que haya destruido a los mercantes.

Cuando la nave de la Federación llegue al lugar, habrá un Ave de Presa romulana que tendrá activado su camuflaje. Se acercará para disparar su torpedo de fusión lo más cerca posible. Eso supone que los jugadores podrán hacer 3 tiradas por sensores para detectarla (lo que tarda en turnos en recorrer los 10 hexágonos del radio del sensor de alcance corto) pero necesitarán un éxito especial. Si no, cuando se halle a un hexágono de distancia, desactivará su camuflaje. En el turno siguiente (después de todo un turno de combate de los jugadores) disparará su torpedo. La nave de la Federación aún podrá hacer un intento de esquiva. En principio es de suponer que la victoria será para la Federación. Se trataba de una simple prueba de efectividad hecha por los romulanos para ver el tiempo de respuesta de la Federación y las posibilidades de sus naves en actos de terrorismo.

Un error de ruta: La nave de los jugadores pasa por una tormenta espacial que avería gravemente los sensores de largo alcance. Cuando consiguen repararlos se dan cuenta de que están en territorio del Gorn y que uno de sus cruceros de ataque ha entrado dentro de la zona del sensor de corto alcance. Todo intento de diálogo es inútil. El objetivo de la nave de la Federación es conseguir hacer un salto warp en condiciones (a más de 10 hexágonos) ya que en principio ellos son los infractores. Además existe una probabilidad del 10% a partir del 5º turno de combate de que aparezca otro crucero de ataque Gorn (esto no es conocido por los jugadores aunque pueden pensar que no sería raro que llegaran más Gorns).





Baraja Gandalf con 60 cartas preparadas para jugar, borde gris.
Baraja Saruman con 60 cartas preparadas para jugar, borde blanco.
Folleto de Reglas de 4 páginas.
2 Hobbits (Gris y Blanco).
2 Marcadores.
2 láminas Zona de Juego.
1 lámina itinerario Tierra Media.
2 dados Ojo en Llamas.
5 cartas con **ilustraciones inéditas.**

Abre la caja ***Los Magos*** y empieza a jugar, todos los elementos están preparados para hacer fácil y divertido viajar por la ***Tierra Media*** y combatir la **Sombra de Sauron** y sus lugartenientes los **Espectros del Anillo**.
Inicia la colección de los 9 personajes de ***La Compañía del Anillo***.
Utiliza las ilustraciones para ambientar tus aventuras en el juego de rol.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN A LÍDER

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ⬡ recibiendo el primero contrarreembolso (2.400,– ptas. más gastos de envío).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339 3º 2ª - 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ____________
Dirección: ______________________ Tel.: ____________
Localidad: ______________________ C.P.: ____________

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 17 ⬡	N.º 29 ⬡	N.º 37 ⬡	N.º 45 ⬡	N.º 53 ⬡	N.º 61 ⬡
N.º 21 ⬡	N.º 30 ⬡	N.º 38 ⬡	N.º 46 ⬡	N.º 54 ⬡	
N.º 22 ⬡	N.º 31 ⬡	N.º 39 ⬡	N.º 47 ⬡	N.º 55 ⬡	
N.º 23 ⬡	N.º 32 ⬡	N.º 40 ⬡	N.º 48 ⬡	N.º 56 ⬡	
N.º 25 ⬡	N.º 33 ⬡	N.º 41 ⬡	N.º 49 ⬡	N.º 57 ⬡	
N.º 26 ⬡	N.º 34 ⬡	N.º 42 ⬡	N.º 50 ⬡	N.º 58 ⬡	
N.º 27 ⬡	N.º 35 ⬡	N.º 43 ⬡	N.º 51 ⬡	N.º 59 ⬡	
N.º 28 ⬡	N.º 36 ⬡	N.º 44 ⬡	N.º 52 ⬡	N.º 60 ⬡	

⬡ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.400 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

⬡ EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.
⬡ AMÉRICA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.